
HORA DA FAXINA
APRENDA A LIMPAR O Wii & DS
Wii MUSIC
JOGAMOS PRIMEIRO!
DETONADO
DRAGON QUEST IV
Nintendo®
World
SELO
Nintendo
OFICIAL
> Wii
SONIC
UNLEASHED
MAIS VELOZ
MAIS FURIOSO
MAIS ANIMAL
É NINTENDO OU NADA!
Nº 116
R$ 8,90
+ 17 PÁG. DE REVIEWS!
NINTENDO DSi
TUDO SOBRE O NOVO PORTÁTIL
TOKYO GAME SHOW
HUDSON LEVA NOSSA EQUIPE PARA O JAPÃO
PLANETA POKÉMON
DESCUBRA QUE TIPO DE MESTRE VOCÊ É
Tambor

ÍNDICE

Nintendo World
REVISTA OFICIAL — EDIÇÃO 116

TGS 2008 BY HUDSON

EDITORIAL



OHAYOU GOZAIMASU!

Uau! Quantos jogos hardcore! Quem pensava que os jogos de ação, aventura, luta e plataforma estavam limitados aos poucos títulos originais para Wii (e os zilhões do Virtual Console), se enganou redondamente.

No decorrer do mês, a Nintendo mostrou um novo modelo do DS (chamado DSi - leia tudo sobre ele na página 30), resgatou antigas franquias que moram no coração de quem conheceu o NES e Super NES (como Punch Out!!), apresentou uma leva enorme de títulos para "gamers das antigas" e se consolidou, novamente, como a empresa #1 no mercado mundial.

Não é à toa que Mario Bros. hoje é mais conhecido que Mickey Mouse. Algo difícil de imaginar uma ou duas décadas atrás, mas que no mundo atual é uma verdade irrefutável.

E falando em lançamentos, adivinhem só? Nossa equipe foi ao Japão para conhecer o "quartel general" da Hudson (responsável por Bomberman, personagem que em minha opinião faltou em Super Smash Bros. Brawl) e para fazer a cobertura completa do Tokyo Game Show, maior evento sobre jogos do oriente.

O resultado foi uma divertida viagem, um estreitamento de laços com as empresas nipônicas e mais conteúdo bacana que está nas páginas dessa edição, e também da próxima. Entrevistas, descobertas, novidades quentes e muito mais o aguardam a um virar de página.

Por último, não posso deixar de agradecer novamente: a Nintendo World de aniversário foi um verdadeiro sucesso, graças a você, que todos os meses nos prestigia. Obrigado pela confiança, pelos e-mails com críticas e sugestões, por relatar suas vontades e idéias e por ajudar a tornar essa revista um produto a cada vez mais aprimorado.

Forte abraço!

– Orlando中原 Ortiz, Editor
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br



Wii MUSIC

UMA ALEGRE BANDA DA NINTENDO EM SUA SALA!

Só mesmo a Nintendo para arriscar tanto. Com o mercado saturado por jogos musicais que requerem coordenação e um forte instinto competitivo, a Big N lança Wii Music – título com proposta e temática musical, mas com uma abordagem completamente diferente de Guitar Hero, Rock Band e outros clássicos do gênero.

Logo de cara vemos as semelhanças com Wii Sports e Wii Fit. Calma, não estamos falando em esportes, e sim na forma em que o game ensina o jogador a manejar os controllers, explicando também o conceito-base em que tudo é construído. Um engraçado maestro (que apesar de falar com ruídos, consegue ter sotaque italiano) guia o jogador pelas principais opções e modos de tocar, provando que qualquer um pode fazer música da sua própria maneira com o Wii.

E novamente contrariando a maré, não há uma pontuação em Wii Music. Você pode seguir dois guias para tocar no passo certo: um deles é uma grade de notas que é ativada ao pressionar um botão no Wii Remote. O outro são os "be-bops", bichinhos animados que mudam de forma, tamanho e cor para indicar o ritmo da melodia. Após dominar os comandos (simples e intuitivos), você passa a usar a criatividade para incrementar a música.

OS MODOS DE JOGO

Há quatro mini-games em Wii Music. O primeiro deles é Drums, que simula de forma interessante uma "bateria" virtual. Este é o único instrumento que utiliza a Wii Balance Board (para os pedais), dando ao jogador incrível sensação de tocar bateria na sua sala, com o benefício de ocupar muito menos espaço. Com o Wii Remote e Nunchuk em mãos, você simula as baquetas. Simples, fácil e divertido. A Nintendo, porém, adverte: se você morar em um prédio, tome cuidado para não incomodar os vizinhos do andar inferior ao seu! Há diversas lições para quem quiser se aprofundar

O segundo é a Mii Maestro: com auxílio dos tutores, você aprende a conduzir uma orquestra de Miis. Basta desferir movimentos de acordo com a música, lembrando-se de que a agressividade ou suavidade dos mesmos interfere diretamente na performance dos músicos. Após concluir a sua obra, a platéia será responsável pelos aplausos e respectiva classificação da sua condução.

O terceiro, chamado Handbell Harmony, é um desafio de acompanhamento: basta movimentar os controllers de acordo com a tablatura proposta na tela, para passar a outros mais elaborados e difíceis.

HORA DO BATUQUE

No geral, existem quatro maneiras de tocar os instrumentos:



Modo "piano": empunhando o Wii Remote e o Nunchuk, você imita o movimento de pressionar teclas, sacodindo os controllers na vertical. Essa mesma "pose" serve para tocar tamborim, xilofone, bongôs, maracas, castanholas e muitos outros instrumentos. Até mesmo latidos de cachorro!



Modo "cordas": imagine segurar um violão. Sua mão esquerda é o Nunchuk. Sua mão direita, que tocaria as cordas, é o Wii Remote. Com isso você toca violão, guitarra, baixo e muitos outros instrumentos de corda.
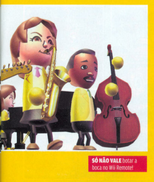


Modo "sopro": segurando o Wii Remote com a cruz apontada para seu rosto, você pressiona os botões 1 e 2 para mudar as notas. Apontando a traseira do controller para alto, você "sopra mais forte" (aumentando o volume). Apontando para baixo, você "sopra mais fraco", com um som mais brando e calmo.

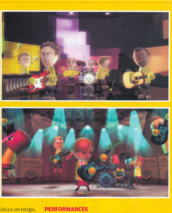


Modo "violino": uma mão segura o nunchuk próximo ao ombro. A outra, o Wii Remote. Com movimentos contínuos na diagonal você toca o violino, violoncelo e outros instrumentos de corda friccionadas que utilizam um arco.

Aprendendo a segurar os controllers, tudo se torna muito fácil! No começo o jogo libera algumas poucas músicas, mas depois de vencer mini-games, tocar em todos os modos e provar os instrumentos, você aumenta o repertório. Há músicas clássicas, outras do folclore popular, muitas de jogos Nintendo (sim, os temas de Mario Bros. e The Legend of Zelda estão entre essas músicas) e ainda outras com famosos, como Material Girl de Madonna.







SÓ NÃO VALE botar a boca no Wii Remote!

Por último vem o Pitch Perfect, o mais desafiador de todos os mini-games. Neste modo você tem de reconhecer as notas que os tutores fizerem com seus respectivos instrumentos. O Wii Music fará uma pergunta, e você deverá selecionar qual dos tutores emitiu a nota musical correta.

Já nos outros modos de jogo, mais descompromissados, você pode brincar à vontade.

IMPROV

Neste modo você testa os instrumentos, sem fundos musicais ou personagens para atrapalhar a sua audição. Este é o lugar certo para aprimorar seus movimentos e entender como cada uma das maneiras de empunhar os controllers influi diretamente na qualidade da música.

JAM

Aqui você faz o seu show, sozinho ou em grupo. Até seis membros podem participar da música, porém o número máximo de jogadores humanos é quatro – uma limitação do próprio console. Os dois últimos são controlados pela CPU. E, é claro, você pode misturar a sua banda como melhor preferir: 1, 2, 3, 4 jogadores podem interagir com os tutores livremente, à critério do líder da banda.

Ao selecionar uma música e um estágio, é hora da performance: em frente ao público, você tocar a música eleita da forma que melhor entender – e pode repetir quantas vezes quiser. Se você se cansar de um instrumento, basta voltar para a tela anterior para mudá-lo.

A parte mais legal do modo Jam é justamente criar uma versão própria das suas músicas favoritas: você pode tocar com um instrumento (principal) e finalizar a performance. Depois, na mesma música, você toca outro instrumento – como percussão, por exemplo – e integra essa segunda performance à principal. Consecutivamente, é possível trocar todos os membros pelo seu Mii tocando diferentes instrumentos, agrupando tudo em um incrível espetáculo musical.

Feito isso, é possível salvar o seu "show" na forma de um vídeo, guardar no seu console, mandar para outros amigos que tenham o Wii Music e até mesmo – pasme – criar uma caixinha de CD (ou "jacket") com uma ilustração personalizada. Escolha o seu Mii, os elementos da banda, mude os diversos quadros e enfeites, troque as letras do título na capa, mude a posição dos objetos e faça o seu disco para guardar na coleção.

PERFORMANCES

Como citado, toda performance que você gostar pode ser guardada – tanto em forma de show, quanto musical. O jogo tem em seu arquivo diversas versões de cada uma das músicas, que servem como inspiração na hora de compor a sua obra.

E aqui, o céu é o limite: com um bocado de criatividade, você faz versões pop, rock, jazz, clássica, country ou o que preferir, com QUALQUER música! Imagine só tocar o tema de The Legend of Zelda com uma guitarra, acompanhada por um contra-baixo? Ou fazer uma calma, profunda e grave edição do tema de Super Mario Bros? Incrível!

Com mais amigos na sala, é possível ficar horas e mais horas em frente à TV para se divertir aos montes (e ensurdecer os vizinhos). Ah! E se você ativar o compartilhamento de vídeos, será possível classifica-los de acordo com a popularidade. Que maneira melhor de prestigiar o concerto de um amigo?

Se você tem familiares ou amigos que se assustam com a competitividade de Guitar Hero e Rock Band, é hora de apresentar a eles Wii Music. Fácil para crianças, velhinhos, jogadores novatos, veteranos e qualquer um que goste de música.

– Orlando Ortiz



FICHA

Plataforma: Wii
Desenvolvimento: Nintendo
Produtora: Nintendo
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1-4

NOTA 9.0

Gráficos: 8.5
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 9.0
Replay: 8.0



CUIDADO com o macaco doido!



SAMBA DE AMIGO

O REPERTÓRIO MAIS BIZARRO DE UM JOGO MUSICAL

Jogos rítmicos estão em alta ultimamente, mas eles também já fizeram sucesso no passado. Prova disso é a franquia Samba de Amigo, muito famosa na época do Dreamcast.

Agora o jogo do macaquinho de maracas chega ao Wii e promete roubar a atenção de todos. Também pudera, com um nome inusitado desses. Mas não se engane: Samba de Amigo não tem nada a ver com samba brasileiro, uma melhor definição para o título seria "músicas mexicanas, calientes e dançantes" .

Mas partindo direto para o que interessa: Samba de Amigo no Wii vale a pena? É o jogo definitivo das maracas? E o Wii Remote, como se comporta? Respostas e mais respostas você confere agora.

Se você não jogou o Samba de Amigo do ano 2000, prepara-se para amar ou simplesmente odiar as músicas desta nova versão. O repertório é diferente de tudo o que você já viu, sendo em sua maioria músicas antigas que você nunca imaginou que iria "dançá-las" no meio da sala de casa.

LIVIN LA VIDA LOCA, ACERERÊ E O QUE MAIS SEU BRAÇO AGÜENTAR...

Após escolher o nível de dificuldade e a música que quer tocar (ou "chacoalhar"), a jogabilidade funciona assim: com dois Wii Remotes, ou um Wii Remote e um Nunchuk, você precisa balançar os controllers como se fossem maracas sempre que uma bolinha azul entra em um dos seis buracos no mosaico da tela.

Cada par de buracos está em cima, em baixo ou no meio da tela, então são três movimentos básicos que você vai ter que fazer para ir bem: tocar erguendo os braços, tocar com os braços para baixo ou, ainda, estendidos no meio.

Mas, cansa? Bastante. Se você acha que jogar muito Boxe de Wii Sports é cansativo, espere só para tocar umas cinco ou seis músicas de Samba de Amigo em seqüência. O que dizer então de umas dez ou vinte...

Em todo caso, os movimentos são legais e com certeza vão divertir toda a família. Mas o que quebra a experiência de jogo é outra coisa: em um Guitar Hero, por exemplo, se você errar uma nota, você errou por pura e simples culpa sua. Ok, mas em Samba de Amigo nem sempre será culpa sua, muitas vezes você vai errar porque o movimento feito não foi reconhecido. Samba de Amigo acaba falhando justo neste ponto que é crucial para qualquer jogo musical.

No mais, há vários minigames, que na verdade nem precisavam estar lá, e o novo modo Hustle - você toca as mesmas músicas, com a diferença de ter que fazer movimentos adicionais ainda mais "dançantes". Por exemplo, balançar os braços para o alto e para os lados.

Samba de Amigo tem um dos visuais mais coloridos do Wii e as músicas mais "sem noção" de um jogo do gênero. A proposta é muito bem-vinda para os mais casuais. Pena que os momentos de imprecisão dos controles acabam de vez com a tentativa da SEGA de criar a versão definitiva do macaco e suas maracas.

– Odir Brandão

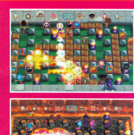
PRATA

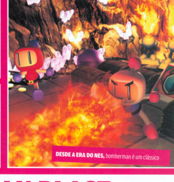
FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Sega
Desenvolvimento: Gearbox software
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1-2

NOTA 7.5

Gráficos: 7,5
Som: 8,0
Jogabilidade: 6,0
Diversão: 7,5
Replay: 7,5





DESDE A ERA DO NES, bomberman é um clássico

BOMBERMAN BLAST

COM O WII REMOTE É BEM MELHOR!

Bomberman Blast não desaponta os fãs de explosões, principalmente se você é um dos que acompanha a série desde os anos 80. Não há uma história, trama ou enredo, o jogo vai diretamente para o que nós queremos: explodir tudo. Bomberman Blast te dá a opção de jogar sozinho contra até sete pessoas comandadas pelo próprio jogo, ou até oito pessoas podem se juntar e jogar juntas online ou offline, utilizando Wii Remotes ou controllers do GameCube.

O jogo traz dez cenários diferentes, todos muito coloridos e divertidos. O jogador pode customizar o cenário escolhendo quais os itens que deseja encontrar nele, uma vez que quando se explode certas partes do cenário, itens como mais velocidade, maior alcance da sua bomba, reversão dos controles do jogador, invencibilidade temporária entre outros, são ativados. Na versão do Wii, alguns itens são ativados ao chacoalhar o Wii Remote e os sons de explosões saem pelo auto-falante do mesmo, o que complementa ainda mais a experiência e diversão do jogador.

Se você estiver perdendo quando for jogar Bomberman Blast no modo online, se controle para não sair no meio de uma partida. Além de ser muito chato para quem está no jogo com você, o jogador que resolver debandar no meio da partida irá perder 1000 pontos. Todo o seu progresso no jogo online, seja bom ou ruim, será gravado no seu perfil e direcionado para o ranking. Mas não se preocupe em ficar fora do jogo se perder no começo da partida, o Revenge Mode permite o jogador que tenha sido vítima de alguma explosão pilote uma nave em torno do cenário que solta bombas lá dentro.

Antes de cada partida online, os jogadores votam para saber em qual modo a maioria gostaria de jogar e em seguida surge a votação para o cenário. Existe um pequeno probleminha, uma vez que uma das decisões tenham sido tomadas, não há como retornar para editá-las novamente, o que pode ser um incômodo se você apertou um botão acidentalmente, mas esse fato não chega a ser o bastante para tirar os méritos de toda diversão que Bomberman Blast proporciona.

Uma dica legal é jogar os onze modos que o jogo oferece, pois quando você os completar será possível jogar com seu Mii no lugar dos personagens. Os modos são muito divertidos, no Air Raid, você e todas as pessoas que estão jogando devem escapar de uma chuva de bombas, o último que sobrar ganha. No modo King você deverá explodir os obstáculos para chegar primeiro a uma coroa, depois de ter coletado a peça o jogador tem que fugir para se proteger dos adversários, que tentarão pega-la de qualquer maneira, pelo menos até que o cronômetro chegue ao fim e sua vitória seja declarada.

Bomberman Blast traz muita diversão em sua nova versão, sem deixar de trazer os elementos clássicos da série. Há também um pouco de inovação por parte dos novos itens colecionáveis, como poder se disfarçar de bomba ou chutá-la para longe ao chacoalhar o Wii Remote. Se o que você é um bom jogo para conferir com seus amigos e familiares, vale a pena conferir Bomberman Blast.

– Carla Rodrigues





FICHA

Plataforma: Wii

Produção Hudson

Desenvolvimento: Hudson Soft

Gênero: Ação

Número de jogadores: 1-8

NOTA 8.5

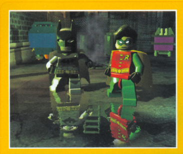
Gráfico: 7.0

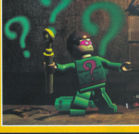
Som: 7.5

Jogabilidade: 9.0

Diversão: 10.0

Replay: 9.5





LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

HOMEM-MORCEGO MONTÁVEL

Mês após mês é normal surgir jogos de filmes, quase sempre sem graça por conta do prazo de desenvolvimento ridículo. A Warner Bros. foi muito mais inteligente e adotou a tática da LucasArts com Indiana Jones: em vez da adaptação inspirada na jornada cinematográfica, aproveitou o hype para uma aventura jocosa de visual baseado em Lego. É um exercício de nostalgia ver determinadas peças que ilustraram nossas infâncias compondo os ambientes: os pinheiros, os coqueiros, as flores, as rodas, as grades, os blocos das mais variadas formas... Batman, Robin e todos os principais vilões da dupla dinâmica - Coringa, Hera Venenosa, Pingüim, Charada, Duas-Caras e Mulher-Gato - estão representados como bonecos de Lego, e mesmo sem tramarem diálogos nas cutscenes, transmitem carisma inigualável. Não há como deixar de abrir um sorriso quando Batman atrai a Mulher-Gato com um pires transbordando de leite.

Os prédios, ruelas e pontes do cenário seguem um viés distinto, mais realista. No geral, os gráficos são decentes, sem aquelas texturas pobres e desleixadas tão comuns em títulos meia-boca do console. O nível de detalhes não é exagerado e, a bem da verdade, nem é a intenção de um jogo escrachado como esse.

Você troca sopapos (pressionando o B) com os capangas dos vilões supracitados que surgem a torto e a direito. O A pula, o Z agarra os inimigos, e o B, se apertado continuamente, ativa a mira do pointer do Wii Remote para selecionar os alvos do batrangue. Controla-se o Batman ou o Robin, alternando entre eles com o C. O outro é guiado pela Inteligência Artificial nem sempre eficiente. E pior: há situações em que o comparsa fica travado em determinado lugar, e você precisa dele para prosseguir, te obrigando a voltar pelo caminho até encontrá-lo. No caso do cooperativo, evidente que essa adversidade inexiste. Mas não há multiplayer online - no Lego Star Wars, em contrapartida, existia a opção.

No decorrer da aventura, eis encontrarão circunferências especiais nas quais vestem indumentárias tecnológicas e recebem habilidades para superar os quebra-cabeças de ambiente. Usando a Magnet Suit, Robin alcança regiões antes impossíveis ao pisar e manter-se em superfícies metálicas; com a Technology Suit controla carrinhos de controle remoto para atingir os locais ocultos; Attract Suit armazena 25 peças das cores vermelha, verde e amarela para serem guardadas em uma máquina que forma um objeto de grande utilidade na missão; com a Sonic Suit Batman recebe uma pistola de ondas sônicas para quebrar vidraças; Heat Protection Suit o protege de blocos incandescentes, e assim por diante. Para complicar, some à lista de irritações a câmera. Não chega a ser tresloucada, mas volta e meia estorva. Como não é ajustável, acontece de o personagem ficar atrás da parede e perdê-lo de vista.

Veículos, motos, bólidos automotivos e até helicópteros são controlados durante a sessão de beat 'em up mais para causar atropelamentos do que propriamente para transporte, já que são bastante lentos. Também há fases exclusivamente



POR QUE TÃO "LEGO", BATMAN?

a bordo de veículos, em que a perspectiva fica isométrica. Batman assume o Batmóvel e Robin controla a sua motocicleta, sem falar dos barcos, entre outros. De início, a visão confunde um bocado a direção, mas com o tempo acostuma-se, e esses estágios são tão divertidos quanto os a pé por conta da liberdade de movimentos. Empinar a moto ou ativar o turbo do Batmóvel enquanto destrói os adversários é sensacional.

Lego Batman ainda oferece a oportunidade de jogar como os vilões! Mais incrível é que eles possuem uma aventura própria, com história e habilidades exclusivas. O Cara de Barro, por exemplo, pula o dobro da altura, dispara lama e movimenta objetos pesados com alças laranjas. Charada tem um bastão ao dispor e controla as mentes das pessoas com um "?" acima da cabeça. Conforme avança pelas fases, habilita-se o modo Free Play para jogar os níveis com a possibilidade de escolher qualquer personagem independentemente da trama. Assim, aproveitam-se tudo o que os estágios oferecem, uma vez que determinadas áreas só são acessadas por intermédio dos poderes de alguns antagonistas ou de vestimentas do Batman e Robin indisponíveis na primeira visita. Ou seja, há incentivo para passar pelos lugares que já percorreu.

No que se refere ao áudio, há a opção para surround, e as músicas são baseadas na trilha memorável de Danny Elfman do filme de 1989. Fatalmente reconhecerá as faixas incidentais em meio à pancadaria. E quem esperava pelos golpes com onomatopéias do seriado da década de 1960 poderá se decepcionar, pois não há os sons, nem as letras garrafais "POW", "SMACK", "SOC" etc. Lego Batman não está livre de problemas. Tem defeitos aqui e ali, alguns perceptíveis e que incomodam, muitos reincidentes dos outros títulos da linha Lego. Mas as virtudes são tão proeminentes, em especial a durabilidade e a simpatia personagens, que nublam as falhas. É raro surgir um jogo com semelhante senso de humor, e impossível resistir ao seu carisma.

PRATA

FICHA

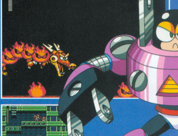
Plataforma: Wii
Desenvolvimento: Traveller's Tales
Produtora: Warner Bros. Interactive Entertainment
Gênero: Ação / Aventura
Número de jogadores: 1-2

NOTA 8.0

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.5























MEGA MAN 9

O HOMEM TOMADA vai "se ligar" em você!

A RESSURREIÇÃO DA AMBIÇÃO MEGALOMANÍACA

De esperançosa lenda improvável Mega Man 9 se converteu em realidade esperançosa e um tanto quanto polêmica, graças à era retrô e extremamente sensível aos clamores dos fãs que a Capcom atravessa - e nós, de maneira geral, adoramos.

De volta em glória nostálgica 8-bits, ainda que com arrojos de nova geração, o pequeno herói azul suscita paixões e fúrias nesta épica nona jornada. Porém, um fato é incontestável: exibe aqui a boa e velha forma do início da geração Nintendinho lá pelo final dos anos 80, atualizando o sistema para agradar os novatos e se adequar aos tempos atuais.

LEVANTE DE SEU TÚMULO, MAS COM ESTILO

A fim de propiciar uma verdadeira experiência 8-bits, a Inti Creates - competentíssimo estúdio responsável pelas séries Mega Man Zero ZX e MM ZX - criou uma engine que emula perfeitamente o hardware do Famicom.

O resultado é um visual extremamente colorido e pixelado (até o antigo limite de resolução de tela foi respeitado) que salta aos olhos logo de cara pela simplicidade e a falta de opção widescreen, ocasionando tarjas pretas nas laterais em TVs deste estilo. Pode parecer relapso, vacilo, mas trata-se de uma das muitas escolhas que MM 9 faz em prol da tão comentada sensação retrô. É possível identificar alguns detalhes extras mínimos e uma animação mais fluida nos novos chefes e inimigos, mas nada que grite demais.

A trilha sonora segue o mesmo trajeto, remetendo aos blips e blops do início da Game Music. À baila vem uma equipe de compositores da Inti Creates, capitaneados por Ippo Yamada e todos experientes na série Mega Man. A fase do Tornado Man, por exemplo, dá vontade de jogar seguidas vezes por conta da trilha.

No campo da jogabilidade vemos em prática aquele lema estrategista de "retroceder um passo para avançar dois". MM 9 usa como inspiração os dois episódios iniciais da franquia. Ou seja, nada de tiro carregado ou escorregão para o azulzinho. Entre as adições temos os Challenges, desafios (muitas vezes absurdos de difíceis) que servem para você se gabar com os amigos, e Rankings, que registram sua performance e comparam com os melhores do mundo.

Complica-se a tarefa de vencer os mestres e sobrepujar os níveis, mas ganha-se em competição e desafio, já que o jogo instiga a realizar feitos ainda mais absurdos por conta dos Challenges (terminar o jogo sem perder energia ou errar nenhum tiro? Talvez não nesta vida). Cada fase é um desafio espinhoso, apresentando velhos conhecidos de design (malditos bloquinhos que aparecem e somem do nada!) e novidades, a exemplo de plataformas pêndulo e teletransportes mola.

Mega Man 9 é um serviço de primeira grandeza, um raro lampejo de consciência e determinação de uma empresa que pode servir de padrão para outras nesta era em que boas idéias parecem escassas.

Não me refiro a um atraso completo à geração 8-bits, mas sim um resgate e reformulação de tradições, uma busca pela fase de ouro de cada série - algo que Mega Man 9 tão bem representa.

- Claudio Prandoni

OURO

FICHA

Plataforma:	WiiWare
Produção:	Capcom
Desenvolvimento:	Inti creates
Gênero:	Aventura
Número de jogadores:	1
Gráficos:	6.5
Som:	7.5
Jogabilidade:	9.5
Diversão:	10
Replay:	9.0

NOTA 9.5







WARIO LAND: SHAKE IT!

TEMPO É DINHEIRO!

Certo dia, Wario está em sua casa sem fazer nada quando chega um pacote gigantesco. É um globo, juntamente de um tipo de luneta mágica, da onde sai um pequeno ser chamado Merfle. Depois do susto inicial, ele conta para Wario que seus companheiros, assim como Merelda, sua rainha, foram capturados pelo malvado pirata Shake King. Wario não dá a mínima para a história, mas as coisas começam a ficar mais interessantes quando Merfle revela que o vilão também roubou o Botomless Coin Sack (Saco de Moedas Sem Fundo), um tesouro que garante dinheiro infinito - basta chacoalhá-lo que as moedas saltam para fora infinitamente. Wario, interesseiro como sempre, decide então ajudá-los para colocar as mãos no tesouro. Junto dos Merfles e da pirata Maple Syrup, recorrente dos games antigos, ele segue para o mundo dos baixinhos para salvar o dia e rechear a carteira.

Esta aventura segue o molde tradicional da série Wario Land, recentemente utilizada em Wario: Master of Disguise, para o DS. Suba em plataformas, vença inimigos, encontre tesouros e junte muito, muito dinheiro de inimigos, arcas de tesouro, diamantes e sacos de dinheiro espalhados pelos cenários. Wario possui vários movimentos e ataques, como os tradicionais pulos e bundadas, além de ombradas, arremesso de objetos e inimigos e murros no chão que fazem a fase inteira tremer.

Desta vez, o herói não tem nenhuma habilidade mágica, sendo que o "grande poder" fica nas mãos do jogador. A novidade é o "Shake" do título, ou as chacoalhadas. Wario pode segurar inimigos ou outros objetos, como sacos de dinheiro, e o jogador pode chacoalhá-los com movimentos no Wii Remote. Isso resulta em moedas ou alho (os itens de cura) saltarem do objeto ou inimigo chacoalhado. O movimento também entra em cena para os vários quebra-cabeças ou para obstáculos, como fazer Wario girar pendurado em barras para saltar para locais mais altos. Isso funciona muito bem na hora do jogo, e garante certa variedade. O único problema é que, em algumas fases, fica cansativo, pois passamos boa parte da aventura chacoalhando o Remote, como, por exemplo, numa das fases do segundo mundo, Wiggly Wilds, que se resume em desafios pendurados nas tais barras e pegar sacos de dinheiro.

O mundo de Shake It!, aliás, se divide em 5: cada um com seu próprio tema e com um chefe. Wario deve derrotar os cinco para conseguir seus emblemas, podendo assim lutar contra o chefão Shake King. Só que as coisas não são tão simples como nas aventuras de certo encanador de vermelho - para Wario avançar, deve COMPRAR os mapas das respectivas ilhas. Onde ele compra? Lembram-se quando mencionei a capitã Maple Syrup? Pois é. A "ajuda" da pirata é vendendo os tais mapas em sua loja, assim como alguns itens que adicionam









COM WARIO POR PERTO, é melhor esconder sua carteira...

elementos RPG ao jogo, como extensões de vida e poções de cura.

Ou seja, se você não tem as, digamos, 100.000 moedas para comprar o mapa que quer, terá que voltar para outras fases, cumprir mais missões e pegar mais dinheiro até ter a quantidade que precisa. Por outro lado, isso também adiciona um elemento de não-linearidade. Afinal, se você comprar outros mapas, nada o força a cumprir as fases de um mundo antes de seguir para o próximo. Claro que, no final, temos que passar por tudo, mas se não está a fim de andar pelas ruínas de Ratl Ruins agora, você pode explorar as selvas de Jiggle Jungle sem ter vencido o chefe da primeira.

Cada mundo possui quatro fases e uma luta contra chefe, sendo que cada aventura é completamente diferente da outra. Mesmo prendendo o jogador nesse molde, os desafios variam muito, misturando engenhocas, manobras e situações diferentes a cada uma. Além disso, para os mais atentos as fases oferecem vários caminhos alternativos, ocultos.

Para apimentar as coisas, Wario tem três tesouros para encontrar a cada fase, assim como pelo menos três objetivos paralelos, além de salvar o Merfle, que incluem, por exemplo, coletar uma certa quantidade em dinheiro, fugir num tempo pré-determinado, ou ainda terminar a fase sem receber danos. Terminando todos os objetivos de uma fase garante um "CD" com a trilha sonora da fase em questão para o jogador ouvir na sua sala de Media.

Podemos dizer que um defeito de Shake It! é que ele diverte muito, mas pára cedo demais. Uma ou duas fases a mais fariam muita diferença. Depois de curtir vários jogos longos da Nintendo, ainda mais neste formato, a aventura parece acabar cedo.

Mas um fato que permanece o tempo inteiro, não importa se Wario está correndo, escondido num submarino ou perseguindo um chefão de carro, é que o game tem gráficos impecáveis. Completamente desenhado à mão, é fácil ver a qualquer momento que houve um grande trabalho de caracterização que não parou na introdução feita em estilo anime. Com animações fluidas e desenhos caprichados, Shake It! é um show, o exemplo perfeito que o 2D não morreu. O som também foi muito bem feito, principalmente na trilha sonora das fases, que conseguem "grudar" no seu ouvido sem ficarem irritantes, criando um clima perfeito para cada fase. Os efeitos sonoros e vozes (ou melhor, grunhidos, sons e gemidos, já que o máximo que ouvimos são palavras soltas) foram também bem feitos, mas depois de um tempo irritam um pouco, ainda mais com Wario gritando "WA-HAHAHA-WARIO" a cada vez que entra em uma fase. Mesmo assim, é impagável ouvi-lo com todo seu sotaque italiano dizendo "Rock 'n Roll!".

— Rodrigo Ortiz



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Good Feel
Gênero: Plataforma
Número de Jogadores: 1

NOTA 8.5



Gráfico: 9.0
Som: 8.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.0





APERTE O PEITO para soltar gases

DISASTER: DAY OF CRISIS

DESASTROSA BOA AVENTURA

Faz tanto tempo que anunciaram Disaster (dois anos) e tão pouco se falou que vale recordar a premissa: você é Raymond Bryce, membro de uma equipe de resgate que de repente se vê obrigado a salvar a irmã do melhor amigo (morto há um ano de maneira trágica) que foi seqüestrada por um grupo terrorista. Como pano de fundo, uma cidade acometida por terríveis desastres naturais e a constante ameaça dos bandidos de usarem armas nucleares.

Em termos de jogabilidade, essa bagunça toda digna de filme de ação pipoca de primeira categoria se concretiza em uma série de minigames decentes e divertidos (nada da picaretagem típica) interligados por seqüências de tiro, ação e direção. Praticamente todas as ações exigem os sensores de movimento do Wii Remote e Nunchuk, que por sua vez funcionam com extrema precisão. Seja mirando com a pistola, balançando-os para correr, abrindo portas, salvando pessoas ou outras ações. Fosse um título de lançamento do Wii, Disaster figuraria como obrigatório e demonstração impecável de como os novos controllers podem ser implementados a jogos de ação.

Entretanto, padece do mesmo mal que Zelda: Twilight Princess: execução perfeita de conceitos ultrapassados. Fato que salta ainda mais aos olhos graças ao visual, também já meio fora de moda. Disaster se assemelha a alguns dos melhores títulos de GC em termos de modelagem, texturas e animação, mas isso já não é mais o bastante, principalmente se tratando de um jogo first-party, ou seja, do mesmo patamar de Super Mario Galaxy e Metroid Prime 3: Corruption.

Desastres acontecem em tempo real, prédios desmoronam na sua frente, fogo chove dos céus e fumaça inunda o ambiente sem o menor aviso. Conforme se explora os ambientes se deve salvar pessoas para ganhar pontos. Eventualmente aparecem seqüências de tiro estilo pistola de luz (como em Resident Evil: The Umbrella Chronicles), eventos com comandos pré-programados (tal qual Resident Evil 4) e partes de direção automobilística que surram qualquer tentativa de usar o Wii Remote como volante de tão boas que são de controlar.

Infelizmente, mais um ponto negativo é que a jornada é relativamente rápida apesar dos 23 estágios. Como incentivo ao replay, é possível jogar novamente as fases em busca de pontuações maiores, que por sua vez abrem novos desafios e até roupas extras. Um dos melhores títulos de Wii que pode passar batido por gamers hardcore pelo anacronismo e falta de divulgação.

- Claudio Prandoni



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Monolith soft
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Gráficos: 7.5
Som: 8.5
Jogabilidade: 9.5
Diversão: 9.0
Replay: 7.5

NOTA 9.0



CUIDADO, SOCNIC! Ela vai te marret... Pimba!

SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

A LENDA DE UMA FANTASIA NÃO FINAL

CLICAR E CORRER

A história começa de maneira simples e até trivial: Sonic saiu para viajar durante um tempão (uns dizem férias, outros citam um período difícil em uma clínica de reabilitação para astros dos games). Quando retorna descobre que as Esmeraldas do Caos foram roubadas e Knuckles seqüestrado.

O ouriço reúne Tails, Amy e mais uma galera para resolver os problemas e acaba se envolvendo em um turbilhão de eventos que o colocarão frente a frente contra o velho inimigo Dr. Eggman (nosso eterno Robotnick) e uma nova espécie de inimigos, conhecidos como Marauders e originários de outra dimensão.

O roteiro tem ares de Super Mario RPG, mesclando de maneira natural e inteligente elementos conhecidos, adaptando estes mesmos objetos e situações para funções típicas de RPG (argolas são dinheiro, os computadores de itens viram baús e por aí vai).

Até mesmo o espírito de aventura plataforma é homenageado e interpretado aqui, transparecendo na exploração de ambientes e resolução de puzzles que exige uso alternado das habilidades únicas de cada herói (Sonic passa por loopings, Knuckles escala, Tails voa e assim vai) e até mesmo nas batalhas. Golpes especiais ativam seqüências à la Elite Beat Agents, que exigem arrastar a stylus pela tela e clicar em botões na tela no ritmo certo.

A personalidade de RPG ocidental típica das produções Bioware se faz presente também de maneira marcante. Diálogos exibem diversas opções de respostas (que não mudam muito os eventos posteriores, mas geram conversas engraçadas) e a evolução dos membros da equipe é altamente personalizável. Pontos de status devem ser distribuídos ao subir de nível e a evolução de magias e habilidades é livre. Citando agora Chrono Trigger, Sonic Chronicles possui uma série de golpes em conjunto, que exigem pares ou trios específicos no grupo para serem executados.

Além disso, paralelamente à história principal, há uma série de ligeiras side quests oferecidas por NPCs (personagens controlados pelo computador) e caminhos alternativos que levam à conquista de itens úteis e mais confrontos, que por sua vez geram mais experiência. Aliás, ainda sobre os combates, os bandidos aparecem na tela, permitindo fugir de pelejas indesejadas.

Todos os comandos, seja nas batalhas ou exploração, são executados unicamente pela tela de toque. Movimentação pelos cenários segue a linha Zelda: Phantom Hourglass de ser, ou seja, clique na direção que deseja ir para movimentar o boneco, afaste dele para correr mais rápido. As lutas não tem segredo: escolha as opções em menus, aponte os alvos e seja feliz, prestando atenção apenas quando utilizar os movimentos especiais, chamados POW Moves, explicados mais acima.



UMA DAS MELHORES empreitadas do ouriço azul

HARMONIA VISUAL, DISPARIDADE SONORA

Visualmente Sonic Chronicles mescla gráficos 2D e 3D. Sonic e patota são exibidos em modelos tridimensionais simples, porém simpáticos e bem animados. No mapa, são de complexidade inferior às figuras vistas na série Sonic Rush, mas em pelejas aparecem em mais detalhes - tudo com visual cel shading que ajuda a manter o espírito jovial e matreiro do ouriço azul-cobalto.

As fases por sua vez ostentam cores vibrantes e design singular, ocasionados pelo fato de serem desenhados a mão. Apesar dos estilos dispares, os ambientes, heróis e inimigos se harmonizam bem e tranquilamente. Os cenários pecam apenas por às vezes não serem tão amplos quanto desejável para se correr livremente com as velozes pernas da turminha do barulho e por nem sempre deixarem exatamente claro que caminhos podem ser seguidos. A trilha sonora mostra certa falta de identidade. Muitas faixas em absolutamente nada combinam com as situações e sequer com o próprio universo do Sonic. Algumas composições conhecidas foram rearranjas de tal forma que ficaram quase irreconhecíveis, mas não necessariamente ruins. A salvação fica nas músicas animadas que puxam mais para o rock, ainda que jamais alcancem a genialidade e empolgação de Jun Senoue ou a banda dele, a Crush 40, já vistas em outros games do Sonic.

aventura é extensa e rende cerca de 12 a 15 horas de partida para os mais experientes em RPGs, mas certamente ocupará ainda mais tempo no slot para cartuchos do DS para quem for novato ou fanático por níveis e coleta de itens. Além de um monte de cantos para explorar em busca de utensílios e missões adicionais, existem também os fofinhos Chaos, encontrados em ovos. Como de praxe, há o aprazível jardim no qual eles residem e evoluem e onde também você os escolhe para combate. Cada um propicia uma melhora de atributo a um personagem - mais HP, maior força, proteção contra certos males de status - sendo uma coleção totalizada por 40 bichinhos. À melhor maneira Pokémon, eles podem ser trocados por amigos, caso você não tenha achado o Chao daquele determinado tipo ou queira mais de outra espécie.

Seja você fã do gênero - não importa se da escola japonesa ou ocidental - encontrará aqui idéias criativas e uma adaptação competente do universo de Sonic para o estilo RPG. Enquadre-se no campo de fãs do herói e dará de cara com uma abordagem inusitada e um pouco complicada das aventuras do herói que pode intimidar pela lentidão e acúmulo de textos triviais do gênero, mas que ainda assim obrigatoriamente merece uma chance pela qualidade.

— Claudio Prandoni

OURO

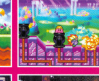
FICHA

Plataforma: DS
Produção: SEGA
Desenvolvimento: Bioware
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1

NOTA 9.0

Gráficos: 8,5
Som: 7,5
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 9,0
Replay: 7,0







SEM PRECONCEITO, Kirby extravasa no DS!

KIRBY SUPER STAR ULTRA

O PERSONAGEM ROSA ENCARA 16 GAMES NO ESTILO PLATAFORMA

Kirby é um grande ícone da Big N desde os primórdios dos tempos – alguém aí se lembra do criativo Kirby Tilt 'n' Tumble, em que você precisava balançar o Game Boy para movimentar a bolinha rosa? –, e Super Star Ultra chega como um grandioso remake da versão de mesmo novo (mas sem o "Ultra") que também foi sucesso no SNES.

Graficamente, não espere nada de revolucionário. Super Star Ultra esbanja cores e tem efeitos muito superiores à versão de 1996, mas continua com seu estilo 2D lateral simples e separado por minigames. "Minigames", na verdade, é só modo de dizer; as "fases" são quase tão grandes e complexas quanto um jogo de aventura comum.

O simpático Kirby pode voar, engolir inimigos e roubar suas características - nada fora do habitual, o que já é um prato cheio para os fãs. Os ataques da bolota são vários e algumas vezes é necessário utilizar um poder específico para derrotar determinado chefão ou mesmo prosseguir na missão: você pode cuspir fogo, congelar oponentes, eletrocutar e muito mais.

Se você não quiser jogar sozinho, melhor ainda. Kirby Super Star Ultra tem suporte a multiplayer cooperativo com opção para apenas um cartão de jogo ou dois. No caso de você e seu amigo resolverem jogar cada um com um jogo, a maior vantagem é que você pode ter uma visão individual do cenário.

Mas como nem tudo é um mar de rosas (rosa, Kirby, entendeu, entendeu?), Super Star Ultra é fácil, extremamente fácil. Um dos pontos mais questionáveis é justamente o nível de "dificuldade" ridículo dos estágios. Tanto os chefes como os minigames não requerem muito esforço nem proporcionam considerável desafio, o que de uma forma ou de outra acaba prejudicando a vida útil do game.

MINIGAMES QUE DIVERTEM

Apesar da facilidade, Kirby não perde o equilíbrio no portátil de duas telas e consegue cumprir com a tarefa de divertir seja lá quem estiver jogando.

Você passa por muitas etapas, algumas completamente diferentes das outras. Na primeira fase, por exemplo, tudo é muito simples, básico e nostálgico. Na segunda, a mesma coisa, só que um pouco mais linear e com mais plataformas para saltar - o que não apresenta dificuldade nenhuma, entretanto.

Depois, o ritmo melhora bastante. Há minigames repletos de lutas estilo "arena" com chefes, corridas e outras missões mais interessantes. Na Great Cave, por exemplo, Kirby está em um labirinto cheio de passagens sem saída, paredes confusas e puzzles; sua missão lá dentro é encontrar alguns tesouros escondidos, mas o problema é que não há mapas nem um cuidado especial para trazer uma jogabilidade mais sólida.

Kirby Super Star Ultra é o melhor game da bolota rosa no DS, mas acabou perdendo um pouco do foco principal ao proporcionar vários minigames diferentes, porém muito (muito!) fáceis e sem motivação como prêmios ou recompensas para o jogador continuar seguindo a história até o final sem perder a empolgação.

– Odir Brandão



FICHA

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1-4

Gráficos: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0

NOTA 7.5

DISGAEA DS

RPG COM UM TOQUE ESPECIAL DE PUZZLE

Disgaea DS conta a história do príncipe demoníaco Laharl, que após dormir dois anos é acordado para ser informado que seu pai morreu e que vários demônios estão tentando tomar conta de Netherworld, o reino em que Laharl deve comandar. Junto com a esperta e engraçada Flonne, um anjo caído, o anti-herói parte para os calabouços de Netherworld para botar ordem na casa.

Cada personagem pode fazer diversas ações, como atacar, defender, usar magias e habilidades especiais. A diferença principal é que você seleciona o que cada personagem vai fazer e só no final do turno, ao escolher a opção "executar", é que todos agem de uma vez, causando alguns efeitos estratégicos bem interessantes, como ataques especiais e em grupo.

Uma das funções originais da série mais interessantes é a de "pirâmide humana", onde os personagens humanos podem carregar outros nos ombros, formando uma verdadeira pirâmide. Fazendo isso, você pode arremessar seus companheiros (ou até mesmo adversários) para longe, podendo bolar estratégias super elaboradas. Essa tática também é ótima para resguardar um companheiro com pouca vida, e depois arremessá-lo para um local seguro.

Na versão de DS existem algumas novidades que tornam tudo ainda mais complexo. Um exemplo é o novo sistema Geo Cubes, que transforma algumas batalhas em verdadeiros puzzles. Funciona assim: alguns cenários terão áreas coloridas que sofrem efeitos de itens, que aparecem espalhados pelo campo de batalha. Ao destruí-los, eles causam efeito de destruição - e dano - em todas as áreas daquela cor. Além disso, existem também os Demon Gadgets, itens que aparecem aleatoriamente nas batalhas e possuem efeitos muitas vezes destruidores, como aumentar 30 níveis de um personagem de uma única vez.

Disgaea DS é uma das experiências mais profundas do portátil. A imensidão de mecânicas e coisas a se fazer vão exigir que você invista dezenas de horas para conseguir dominar como tudo funciona. É cruel, mas é bom demais!

— Lucas Patricio

NÃO DÁ para confiar em alguém com essa cara de mau caminho

Select the area you want to go to

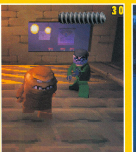
FICHA

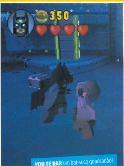
Produtora: Nippon Ichi Software
Distribuidora: Atlus
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: RPG/Estratégia
Número de Jogadores: 1-2

Gráficos: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.5
Replay: 10

OURO

NOTA 9.0





VOU TE DAR um bat-soco quadradão!

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

FÁCIL DEMAIS, MAS DIVERTIDO NO PORTÁTIL



FICHA

Produtora: Warner Bros. Interactive Entertainment
Desenvolvimento: Traveller's Tales
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1-2

NOTA 7.0

Gráficos: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 6.5
Diversão: 7.0
Replay: 6.5

Não bastasse a quantidade de jogos que misturam filmes com os brinquedos de montar da Lego, o Batman também recebeu um game no estilo. Segundo a desenvolvedora do jogo, Traveller's Tales, Lego Batman: The Videogame é o melhor da série, que contém Lego Star Wars e Lego Indiana Jones, recebidos com sucesso.

Não fosse pela quantidade jogos desse estilo, Lego Batman seria uma verdadeira inovação. Mas a empresa pecou em não mudar nenhuma forma de jogabilidade. O jogador controla de início Batman e o Robin. São horas destruindo os mesmos tipos de cenários, blocos, para pegar diversas peças. Além disso, o jogador terá de passar várias vezes pela mesma fase para terminar outros enigmas com personagens novos e para pegar novos uniformes.

A mecânica do jogo é a mesma dos outros da série: muita comédia, golpes e solução de puzzles. O grande problema é a câmera, que ainda permanece estática, e dificulta a visão para, pular em algumas plataformas, subir em locais específicos e pular de um local até outro. O jogo não tem muita novidade. É só bater nos inimigos, com direito a pontapés, socos e bumerangue, quebrar o cenário e juntar as pecinhas. Pelo menos alguns movimentos são inéditos, como empurrões.

Uma inovação é a questão da história, totalmente nova. O enredo é baseado nas histórias em quadrinho do super-herói. Isso porque muitos fãs das histórias de Bruce Wayne, vulgo Batman, não gostam dos filmes dos longas-metragens. A trama começa quando os vilões, como Hera Venenosa, Charada, Bane, e outros, escapam de uma prisão com segurança máxima. Com isso, cabe à dupla, Batman e Robin, capturá-los de volta.

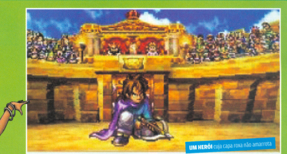
Durante a jogatina é sempre necessário trocar os personagens quando existe uma ação da qual o outro não pode executar, como por exemplo, passar por pequenas grades.

Para não deixar Lego Batman tão repetitivo, a Traveller's Tales disponibilizou no game mais de 20 personagens diferentes, entre o Coringa, Charada, Mr Freeze, Mulher Gato, além do Batman e Robin. Por esse motivo, o fator replay do jogo ganha alguns prós. Para quem é fã de Batman, vai gostar muito dessa possibilidade. E além da Batcaverna, os inimigos têm uma própria, que é o Asilo Arkham.

Para jogar Lego Batman, o gamer precisa de uma certa intuição para os jogos da franquia. As dicas aparecem tão rápido que nem dá tempo de ler. Mas isso não é um sério problema, pois o que a Lego e a Traveller's Tales querem é divertir quem estiver jogando. E podem apostar que divertem mesmo.

— Bruna Torres

CUIDADO com o monstro doce-de-leite, Batman!



UM HERÓI cuja capa roxa não amarrota

DRAGON QUEST IV: CHAPTERS OF THE CHOSEN

PODEMOS DIZER QUE AQUI HÁ DRAGÕES E QUESTS...

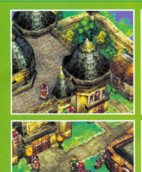
Inspirada pelo sucesso que as relei-turas de Final Fantasy III e IV fizeram no Nintendo DS, a Square Enix resolveu rememorar no portátil a série Dragon Quest, aquela que os japoneses adoram e os ocidentais ainda aprenderam a apreciar recentemente depois de Dragon Quest VIII do PlayStation 2. E, tal qual o seu irmão fantasioso, o dragão não iniciou sua jornada no DS exatamente no primeiríssimo jogo. O escolhido para começar a leva de títulos no aparelho de bolso da saga é Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen, lançado original-mente para NES como Dragon Warrior IV em 1992 nos Estados Unidos.

Embora pareça estranho ignorar, a menos a princípio, os três primeiros games, a seleção faz todo o sentido, afinal DQIV abre a tríade Zenithia, que se esten-de em V e VI (ambos do Super Famicom e que estrearão em inglês no DS). Não é uma ligação direta dos acontecimentos - de fato, o criador Yuji Horii refuta a idéia de trilogia -, porém é inegável a existência de elementos em comum, como o próprio castelo celestial Zenithia.

FONTE DA JUVENTUDE 8-BITS

Sim, DQIV é uma aventura 8-bits de espírito capa-e-espada, conservadora e tradicional, mas com uma estrutura bem-planejada que não perdeu o frescor nesses 16 anos – 18, se considerarmos a versão japonesa. A história é ramificada em cinco capítulos; nos quatro iniciais você comanda um personagem diferen-te, conhece as suas trajetórias, luta com eles; no primeiro, o cavaleiro real Ragnar McRyan é incumbido pela majestade de encontrar as crianças desaparecidas do reino; no segundo, a princesa Tsarevna Alena, cansada da monotonia da vida régia, briga com o seu pai, rebela-se e decide arriscar-se pelo mundo afora com os guardas Borya e Kiryl; no terceiro, Torneko Taloon é um mero mercador que ambiciona abrir a sua própria loja, nem que para isso tenha que abandonar sua cidade natal e família; no quarto, a dan-çarina Maya e a irmã futuróloga Meena querem vingar a morte do pai; e final-mente tudo culmina no extenso episódio final, em que o herói principal, como sempre anônimo e mudo, vem à tona, e se une com os quatro protagonistas ante-riores para que o mal seja debelado.

Se o enredo permanece atemporal, a mecânica de combate está um tanto ultrapassada. Diferentemente de DQVIII, em que a câmera mostra inimigos e o séquito de heróis, aqui foi mantida a desestimulante visão em primeira pessoa do original - e que perdurou até DQVII. Ou seja, em vez de observar a troca de ataques, a liberação de magias e eventuais esquivas, vêem-se somente os monstros representados por sprites praticamente estáticos na tela debaixo. Na tela de cima, os retratos dos persona-gens com traço de Akira Toriyama, e as indicações de energia, mágica e nível de experiência. Os movimentos são quase nulos, apesar das novas animações. Quem não está muito acostumado com RPGs antigos também pode se enervar com a freqüência de combates aleató-rios. O sistema de batalha é o clássico por turnos - eu ataco, você ataca, sem nenhuma espécie de barra que indique a hora de realizar a investida. É simples, mas inteligente.





A ESPADA: essa sim impressiona um bocado

Na parte de exploração a mudança mais perceptível é a ausência da maldita, enfadonha e burocrática janela que se abria a cada apertar do botão de ação com as opções "Talk", "Examine" etc., que prejudicava a agilidade e criava situações ridículas. Por exemplo, por que alguém ia querer falar com um baú? Agora não, ao pressionar o A, você conversará com a pessoa se tiver perto dela, e abrirá o tesouro no momento em que se aproximar do item. Mas caso ache algo suspeito no cenário basta usar o X para exibir a janela, e escolher a atividade desejada.

Além disso, a movimentação do protagonista foi acelerada para dinamizar a investigação dos castelos e calabouços. A visualização faz proveito das duas telas do DS, mas o recurso táctil não é usado – afinal as produtoras não são obrigadas a utilizar sempre todas as funcionalidades exclusivas do portátil. Apertando L ou R é possível mover a câmera lateralmente. Assim não há risco de que elementos fiquem atrás de determinadas partes do cenário, embora girar em demasia possa fazer você se confundir.

REFORMANDO A LATARIA

No que concerne à parte gráfica, o jogo é similar ao remake de DQIV para PlayStation de 2001 que saiu apenas no Japão e, por conseqüência, ao horroroso DQVII também do PS, mas com cores mais vívidas. Sprites relativamente detalhados navegam por cenários tridimensionais com texturas borradas. A impressão não poderia ser outra: a de jogar um RPG 32-bits de visual mediano para menos. E pelo que a Square Enix já exibiu com os remakes de FF e os infindáveis spin-offs, é muito pouco diante da capacidade do DS.

No áudio, em compensação, nota-se que a qualidade é mais límpida que a do PlayStation, o que é incrível, já que, na teoria, o CD teria de mostrar melhor qualidade que cartucho. O tema de abertura "Overture" encontra-se em excelente versão orquestrada, e o restante sintetizada, ou seja, com simulação eletrônica de instrumentos. Há peças eruditas belíssimas, como "Menuet", que se ouve na introdução do primeiro capítulo. Koichi Sugiyama é mestre.

Todo o conteúdo implementado no remake do PS permanece: o breve prólogo e o capítulo extra, que aprofunda o enredo e traz uma nova dungeon. Ao ser completada, permite incluir no grupo um personagem que dará a possibilidade de acessar o final alternativo. A vila que você constrói e procura por habitantes a fim de conseguir armas e escudos raros inaugurada no PlayStation agora faz uso da rede wireless para enviar moradores aos vilarejos de outras pessoas. Além disso, houve revisão na tradução. Os itens foram renomeados e as falas dos residentes de cada cidade simulam sotaques diferentes, o que cria a sensação de passar por lugares de cultura e costumes próprios.

Certamente, Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen não tem o requinte da releitura Final Fantasy IV para DS, mas a oportunidade de testemunhar atualmente no portátil uma jornada de 40 horas que foi um dos principais representantes dos RPGs na época do NES é algo ímpar.

– Alexei Barros



FICHA

Produtora: Square Enix
Desenvolvimento: ArtePiazza
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1

NOTA 8.0

Gráficos: 7.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.5
Replay: 8.0

DEPOIS DESSA FOTO, Farah foi pisoteado pelo Super Sentai

TGS 2008: FOMOS E APROVAMOS

Todos os detalhes do maior evento de games do Oriente

— Ricardo Farah

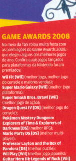


Em sua quarta edição, a Tokyo Game Show, maior feira de games do Oriente, trouxe dezenas de novidades para as plataformas da Nintendo.

Mesmo sem a presença da Big N no evento, que preferiu fazer uma conferência separada (confira nossa matéria completa na página 30), as produtoras presentes mostraram um verdadeiro caminhão de jogos (muitos deles a portas fechadas, com surpresas que ainda carregam embargo).

Chegou a hora! Vamos parar de papo furado e conferir todas as novidades que nossa equipe trouxe direto do Japão, a convite da Hudson, que patrocinou nossa estadia em terras nipônicas.





EM SENTIDO HORÁRIO: No More Heroes 2, Castlevania Judgment e Sin & Punishment 2

JOGOS E MAIS JOGOS

Você tem um Wii? Que bom! Não tem? Então trate de pensar seriamente em adquirir um, porque essa TGS mostrou vários títulos que vão chegar em breve que prometem tirar o sono de muita gente. Pelo menos todo mundo aqui na redação já está com as noites comprometidas até fevereiro de 2010, quando vai chegar a tão esperada continuação de No More Heroes nos Estados Unidos. Anunciado pelo irreverente produtor Suda51, No More Heroes Desperate Struggle será uma continuação direta do primeiro título da série. O nerd assassino Travis Touchdown será mais uma vez o protagonista, e tentará vingar a morte de seu melhor amigo, três anos após os acontecimentos do jogo original.

Suda51 mostrou interesse em utilizar o acessório Wii MotionPlus, que aumenta a qualidade de captação de movimentos do Wii Remote, mas ainda não sabe se vai implementar ou não o adicional no jogo.

Outro título de peso que estava disponível para testes na feira era Castlevania Judgment, game exclusivo para o Wii que tenta trazer o universo de Koji Igarashi novamente para o 3D. Tudo bem que uma versão em três dimensões da série não é algo que anime muito, já que alguns jogos como Castlevania 64 ainda permanecem como pesadelos em nossas memórias.

Mas esqueça tudo que você já viu em 3D de Castlevania, pois Judgment promete - e já está cumprindo - ser um dos títulos mais criativos e diferenciados do Wii. A jogabilidade será focada em combates entre personagens da série Castlevania em cenários fechados. Não é bem um jogo de luta, mas é como se fosse.

Tente imaginar uma mistura de Power Stone com Soulcalibur; é mais ou menos assim que podemos definir Judgment. Os personagens podem andar com um pouco mais de liberdade e não possuem muita variação de golpes.

Falando nos golpes, eles são usados ao balançar o Wii Remote. Ao fazer isso pressionando o botão B, o lutador utilizará um ataque forte, porém lento. Ao fazer o mesmo usando o botão A, você utilizará um ataque com a arma secundária. Além dos ataques convencionais, ainda estão presentes também poderes especiais, que possuem cenas mais trabalhadas e especiais.

Outra boa surpresa da feira foi Sin & Punishment 2, continuação do título original lançado somente para o Nintendo 64 no Japão. O jogo trata-se de um shooter on rails, algo como Resident Evil: The Umbrella Chronicles, e será vendido em disco. O diretor da Treasure, empresa responsável pelo jogo, afirmou que boa parte da equipe da primeira versão está trabalhando nesta continuação que deve chegar no mercado em algum momento de 2009.

NÃO ESQUEÇAM DOS GAIJINS

Mesmo sendo um evento dedicado ao público nipônico, a TGS 2008 também trouxe boas novas empolgantes para o público do Ocidente. A melhor delas é a tentativa dos produtores da Capcom em trazer Tatsunoko vs. Capcom para a América. Keth Killian, gerente sênior de comunidade da Capcom, afirmou que a empresa está se esforçando, mas ainda está com problemas para conseguir as licenças dos personagens, que nos Estados Unidos pertencem a diversas empresas diferentes.

A mesma Capcom também mostrou Dead Rising Chop Till You Drop em seu stand. A versão para Wii do jogo que coloca o fotógrafo Frank

GAME AWARDS 2008

No meio da TGS rolou muita festa com as premiações do Game Awards 2008, que elegeu alguns dos melhores jogos do ano. Confira quais jogos lançados para plataformas da Nintendo foram premiados:

Wii Fit [Wii] (melhor jogo, melhor jogo do console e maiores vendas);
Super Mario Galaxy [Wii] (melhor jogo plataforma);
Super Smash Bros. Brawl [Wii] (melhor jogo de ação);
Dragon Quest IV [DS] (melhor jogo do console);
Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time & Explorers of Darkness [DS] (melhor RPG);
Mario Party DS [DS] (melhor multiplayer);
Professor Layton and the Box of Pandora [DS] (melhor puzzle);
Wii Play [Wii] (melhor jogo japonês);
Guitar Hero III: Legends of Rock [Wii] (melhor jogo estrangeiro);
Call of Duty 4: Modern Warfare [DS] (prêmio especial)





HI, HUDSON

A nossa patrocinadora foi um dos destaques da TGS deste ano. A empresa que é conhecida mundialmente por jogos como Bomberman, mostrou que acredita nos consoles da Nintendo com vários lançamentos bacanas para o público Oriental e Ocidental.

Um dos grandes destaques da Hudson na TGS foi a presença jogável de alguns jogos, como Fishing Master World Tour, a continuação da simpática série de simulação de pesca lançada originalmente ano passado. Desta vez será possível explorar o mundo inteiro atrás dos melhores e maiores peixes em mais de 40 locais diferentes. No total, mais de 200 espécies de peixes estarão espalhadas pelo mundo a sua espera. A jogabilidade continuará a mesma: o Wii Remote simulará a vara e o Nunchuck o molinete.

Os fãs de Bomberman também receberam ótimas notícias nessa TGS: Bomberman Blast, título exclusivo de WiiWare lançado em setembro, já vai receber um pacote com novos mapas e modos. Com isso, Bomberman Blast se torna um dos mais completos e divertidos jogos de WiiWare.

Um título muito bacana que também apareceu por lá foi Marble Saga Kororinpa, uma espécie de Super Monkey Ball misturado com Puzzle que terá mais de 150 fases espalhadas em 7 mundos diferentes. Com os controllers do Wii, você balança o cenário para os lados, tendo que chegar nos destinos indicados usando inércia e controle preciso dos movimentos.

Deca Sports, título exclusivo de Wii lançado no começo do ano, também deu as caras no stand da Hudson. Junto com ele também apareceram Karaoke Joysound (Wii), Custom Battler Bomberman (DS) e Momotarou Dentetsu: 20-Shuunen (DS).

VELHOS CONHECIDOS retornam no Wii

West em um shopping infestado de zumbis, ganhou missões mais simples e lineares. Os combates contra os mortos-vivos foram simplificados para não atrapalhar muito a jogabilidade.

Mas o que ficou meio estranho era o que todos já temiam: a quantidade de inimigos ao mesmo tempo na tela. Essa que é uma das maiores características da versão original, lançada para Xbox 360 em 2006, acabou esbarrando no limite de hardware do Wii. Pelo que foi possível ver na demonstração na TGS, o protagonista era cercado por no máximo 20 zumbis.

A Square Enix mostrou um pouco mais de Kingdom Hearts: 358/2 Days, esperado RPG que mistura personagens de Final Fantasy com o mundo da Disney. A versão para o DS estava em demonstração com três fases, e em uma delas, Roxas e Axel lutavam em Twilight Town, o mesmo cenário onde começam as aventuras de Kingdom Hearts II. Os controles exploram pouco os recursos do DS, priorizando mais os botões convencionais do que a tela de toque. Isso não chega a ser um problema, mas ficamos com a sensação que a Square poderia ter explorado um pouco mais o DS.

Com recorde de público, o saldo da TGS 2008 é muito positivo. De longe foi o evento com mais novidades para a Nintendo no ano, superando a, já não tão expressiva, E3. Agora é esperar todos esse títulos chegarem no mercado e aproveitar a enorme variedade de títulos que vão chegar. Arigatou, Tóquio!

DIÁRIO DE BORDO

Direto da Tokyo Game Show 2008, André Martins e Ricardo "Shaaman" Farah acompanharam de perto todas as novidades e registraram tudo que rolou na maior feira de games do Oriente. Confira agora como foi a viajem da nossa equipe até o Japão.

Chegando em Tóquio

Após uma viagem que durou exatas 25 horas, chegamos em Tóquio. O aeroporto de Narita fica há mais de 100km do centro da cidade, o que nos fez pegar um trem expresso em uma viagem que durou pouco mais de 1 hora. Depois de toda essa correria, chegamos à cidade de Tóquio.

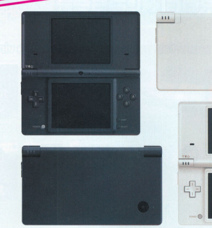
Após um coquetel de abertura da feira, nós ainda conferimos alguns locais turísticos da capital japonesa e comemos as mais deliciosas iguarias do cardápio nipônico em um restaurante junto com Dai Kudo, Diretor da Hudson americana.

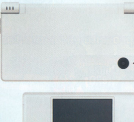
Começa o show

Saímos de Tóquio rumo a cidade de Makuhari, onde acontece o evento. Após uma viajem de uma hora de trem e metrô expresso, chegamos ao Makuhari Messe, local da feira. Entre os estandes, produtores consagrados e outros em ascensão dividem os holofotes dos próximos games que estamos aguardando com ansiedade. Como os dois primeiros dias da TGS são fechados para imprensa, deu para aproveitar esse tempo para conversar e entrevistar grandes figuras da indústria, como Masato Shibata, Presidente da divisão japonesa da Hudson.

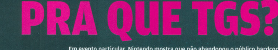
Rumo a Sapporo

Após conferir todas as novidades da TGS (e tirar fotos com grandes figuras, como Koji Igarashi, produtor da série Castlevania), partimos para a cidade de Sapporo, onde fica a cede da Hudson. Para chegar lá, pegamos um táxi até o terminal ferroviário e embarcamos em um trem expresso que seguiu até o próprio aeroporto que tinha aviões de dois andares pintados com o tema Pokémon! Partimos em uma verdadeira jornada até a cede da Hudson, passando por planícies e até vulcões. Nossas impressões, entrevistas e reportagem completa sobre o QG da Hudson, você confere na Nintendo World #117. Fiquem ligados!









PRA QUE TGS?

Em evento particular, Nintendo mostra que não abandonou o público hardcore

– Lucas Patricio

“O DS se espalhou rapidamente pelo mundo e já atingiu um ponto de saturação, mas sempre há espaço para crescer. Não queremos um DS para cada casa, e sim um para cada pessoa que mora lá”. Com essas palavras, Satoru Iwata, presidente da Nintendo, apresentou a grande bomba do ano: o Nintendo DSi.

O anúncio aconteceu no dia 2 de outubro no Japão, em uma conferência da Nintendo para mostrar as novidades da empresa para os próximos meses. Um evento muito parecido aconteceu no dia seguinte nos EUA, para mostrar as novidades para o publico Ocidental. E que novidades! Além de ter anunciado o novo modelo do portátil, a Big N ainda apresentou uma linha de jogos para suas plataformas para botar inveja em muita gente. Pode esquecer tudo que você viu na E3, pois a verdadeira conferência da Nintendo aconteceu somente mês passado. E você vai conferir tudo agora.

NINTENDO DSi : O PORTÁTIL COM MAIS FÔLEGO QUE NUNCA



CARA SÉRIA, lançamento feliz: o DSi até tira fotos

DIGA: III!

O DSi, visualmente, pode se parecer muito com o DS Lite. Mas não se engane: a nova versão adiciona muito mais que simples melhorias visuais. O DSi não só atualiza o aspecto físico, mas também amplia as funcionalidades do portátil que já vendeu mais de 80 milhões de unidades em todo o mundo.

A primeira grande novidade, quer dizer, "novidades", são as duas câmeras integradas no DSi. Sim, o seu DSi vai servir como uma máquina digital! Uma das câmeras fica na parte de fora, e a outra do lado do microfone, dentro do aparelho. Uma delas tem resolução 640x480, enquanto a outra oferece 3 mega pixels. Ok, comparado com as câmeras que a gente vê hoje em dia por aí, isso não é nada. Mas a intenção da Nintendo não é fazer uma câmera high tech.

A idéia é poder usar as câmeras para interagir em novos jogos, algo parecido com o que já se faz com a Eye Toy da Sony ou a Live Cam, do Xbox 360. Isso abrirá um leque de novas opções de jogabilidade para o DSi. Isso sem falar que um software de edição de imagens estará junto com o novo modelo, e vai permitir que você brinque e coloque alguns efeitos nas fotos que tirar.

ESCUTAR É LEGAL

Hoje em dia, todo apetrecho eletrônico tem um player de músicas, desde celulares até portáteis concorrentes. Já estava na hora da Nintendo investir nisso, afinal de contas, o DS é perfeito para ser usado com um player de músicas - é compacto e prático.

Mas essa carência é suprida no DSi, que possui uma entrada para cartões de memória SD e um tocador de músicas. Você coloca suas músicas no cartão e depois é só curti-las em seu portátil. A má notícia é que DSi não tem suporte para arquivos no formato em MP3. A extensão compatível é AAC, mas nada que uma conversão não resolva.

A Nintendo confirmou melhorias no hardware de som, para que seja possível escutar não só as músicas, mas também os jogos, com maior qualidade de áudio.

Uma das coisas negativas que muitas pessoas andaram comentando sobre o DSi é sobre o fato dele não possuir mais a entrada para jogos de GameBoy Advance. A Nintendo retirou a entrada (chamada de Slot 2) para poder manter o peso e o tamanho do DSi compatíveis, já que foram adicionadas as duas câmeras e a entrada para cartões SD.

É claro que a entrada fará falta - jogos como Guitar Hero On Tour e acessórios como o Rumble Pack, não poderão ser usados no DSi. Mas por outro lado, a Nintendo lançou uma solução muito inteligente para compensar a perda da retrocompatibilidade: o DSWare.

O DSWare é uma loja online que vai permitir downloads de softwares e aplicativos via Wi-Fi. Dessa forma, será possível baixar arquivos diretamente para o cartão de memória SD. Existem

CONTADOR DE PASSOS?



A Nintendo mostra seu comprometimento com a saúde dos jogadores. Depois de Wii Fit, ela revelou um novo acessório que promete cuidar da saúde física dos jogadores. Ou assim pretende. Anunciado na conferência, o "Aruite Wakaru Seikatsu Rhythm DS" é um jogo que virá acompanhado de dois podômetros que medirão o número de passos feitos pelo jogador. Dessa forma, ele vai traçar um perfil de como anda o ritmo de vida, horários em que costuma ser mais ativo e etc. Achou meio inútil? Tudo bem, por enquanto o acessório com nome grande só foi anunciado no Oriente.

NOVIDADES TAMBÉM PARA O Wii

A conferência também trouxe boas novas para o armazenamento do Wii. A saída proposta pela Nintendo não é um HD, e sim a possibilidade de se fazer downloads de jogos do Virtual Console e do WiiWare diretamente para um cartão SD ligado no console.

Agora sim você vai poder armazenar muito mais jogos sem se preocupar se vai ocupar toda a memória interna do seu console. A má notícia é que esse serviço só será disponibilizado no primeiro semestre de 2009.

Quase no final da conferência, Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America, anunciou que o Club Nintendo vai chegar à América do Norte. O Club Nintendo é um serviço de vantagens que dá brindes e itens promocionais para seus membros em troca de alguns pontos, chamados de Star Points. Para se conseguir essa moeda de troca, é preciso registrar jogos e produtos da Nintendo em um site oficial, e depois trocar os pontos por brindes.

Ainda não existe uma data confirmada para a estréia do serviço, mas todos americanos já estão doidos para juntar pontos e trocar por brindes da Big N.

Remakes oficiais

Legend of Zelda: Twilight Princess, Resident Evil Zero, Resident Evil 4, Super Paper Mario, são todos títulos lançados originalmente para GameCube (ou inicialmente planejados), que receberam adaptações para o Wii. Essas conversões, também conhecidas como ports, adaptaram os jogos para os controles do Wii.

Quem não curtiu jogar o Zelda ou Resident Evil 4 com o Wii Remote? Foi pensando nisso que a Nintendo anunciou o serviço "Let's Play On Wii", uma série de jogos de GameCube que serão lançados para o Wii com os controles adaptados.

Não curtiu a idéia? Pense só em como será poder jogar Legendo f Zelda: Wind Waker, por exemplo, usando os Wii Remote? Por enquanto, os games que estão na fila para lançamento são: Metroid Prime 1 e 2, Pikmin, Donkey Kong Jungle Beat, Chibi Robo e Mario Power Tennis.

quatro tipos de preços para os downloads (Gratuitos, 200 Pontos, 500 Pontos e 800 Pontos), que serão pagos com Nintendo Points (antigos Wii Points).

Será que deu para entender qual é a jogada? Muito provavelmente a Nintendo vá comercializar jogos de GBA por meio desse serviço de downloads. Ela ganha um trocado a mais usando a distribuição digital, e os usuários não ficam chupando o dedo quando quiserem jogar GBA no DSi. Justo, não é mesmo? E para que todos não se sintam prejudicados, a Big N ainda vai dar 1000 Nintendo Points gratuitos para quem se conectar na DSWare até março de 2010.

Ah, quase nos esquecemos: um navegador de internet virá junto com o DSi. Ainda bem, porque o navegador Opera, que é vendido separadamente, necessita usar a entrada para GBA. Ufa!

O Nintendo DSi foi lançado agora no Japão, dia 1º de novembro, nas cores branco e preto, por 18,900 Ienes (aproximadamente US$180). Na conferência realizada em São Francisco, nos Estados Unidos, não foi anunciada uma data para o lançamento do portátil para o Ocidente, que deve chegar só em 2009.

VEM AÍ PARA O DS

Nas conferências foram mostrados dezenas de jogos para o portátil. Eis os destaques:

Mario & Luigi 3



A série que nasceu no GBA com fortes influências de Mario RPG volta para sua segunda aparição no Nintendo DS. Desta vez, o vilão Bowser vai se unir aos irmãos na aventura, que promete ter muita ação e humor, é claro.

Prof. Layton and the Last Time Travel

Um dos adventures mais criativos dos últimos anos, a série Prof. Layton já chega a sua terceira edição no Japão, enquanto a gente ainda espera a segunda chegar. O jeito é quebrar a cabeça no primeiro enquanto esperamos

Wario Ware Made in Ore

Já estava demorando que uma segunda versão de WarioWare fosse anunciada para DS, que possui o hardware perfeito para os mini-games insanos. Será que a câmera do DSi será usada? Pelo nome e por algumas imagens, percebe-se que o jogador poderá fazer seus próprios mini-games.

Chrono Trigger DS

O remake do famoso RPG já tem data marcada: 20 de novembro no Japão e 25 nos EUA. Precisa dizer muita mais que isso? Quem já jogou, terá a chance de jogar mais uma vez. Quem nunca jogou, tem a chance de se redimir desse sacrilégio!

Mais destaques:

- Mega Man Star Force 3: Black Ace/Red Joker
- Valkyrie Profile
- DS Fortune-Telling Life
- Friend Collection
- FFCC: Echoes of Time

VEM AÍ PARA O Wii

A Nintendo mostrou que não se esqueceu dos jogadores hardcore do Wii, e apresentou ótimos títulos para o console. Confira:

Punch-Out!!

Lançado oficialmente em 1994, a série de boxe com personagens mais que carismáticos voltará em uma versão que promete divertir e usar muito bem os sensores de movimentos do Wii. A produção fica por conta da Next Level Games.

Sin & Punishment 2

Continuação do shooter lançado para N64 somente no Japão (recentemente lançado mundialmente no Virtual Console), Sin & Punishment 2 é mais uma boa esperança para os jogadores hardcore.

Let's Tap

O tão comentado jogo de Yuji Naka que "poderá ser jogado por pingüins" é Let's Tap. Para jogar, você precisa deixar o Wii Remote em algum lugar, como uma caixa, e batucar para gerar pequenos movimentos e controlar alguns mini-games. A premissa é simples, mas parece ser divertido.

Animal Crossing: City Folk

O novo jogo da série será vendido junto com o acessório "Wii Skeak" por US$59, e promete agradar a todos os gostos. O lançamento é agora dia 12 de novembro.

Mais Destaques:

- Tatsunoko vs. Capcom
- Klonoa: Door to Phantomile
- Guitar Hero: World Tour
- Trace Memory: R, Gateway of Memory
- Wii Music
- Endless Ocean 2
- Rygar: Muscle Impact
- Sky Crawlers
- Tenchu 4
- FFCC: Echoes of Time

LITE VS DSi

Tamanho das telas
Nintendo DSi: 3.25 polegadas
Nintendo DS Lite: 3 polegadas

Tamanho do portátil
Nintendo DSi: Largura: 137mm, Comprimento: 74.9mm, Espessura:18.9mm
Nintendo DS Lite: Largura: 133mm, **Comprimento:** 73.9mm, Espessura: 21.5mm

Peso
Nintendo DSi: Aproximadamente 214g
Nintendo DS Lite: Aproximadamente 218g

Tempo para recarga
Nintendo DSi: Aproximadamente 2 horas e meia
Nintendo DS Lite: Aproximadamente 3 horas

Duração da bateria
Nintendo DSi: Com o menor nível de brilho (de 9 a 14 horas), com o maior nível de brilho: de 3 a 4 horas.
Nintendo DS Lite: Com o menor nível de brilho (de 15 a 19 horas), com o maior nível de brilho: (de 5 a 8 horas)







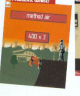
INFORME PUBLICITÁRIO

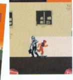
Neste mês, radicalize em seu celular com o destaque da Claro Tony Hawks 8. Faça manobras incríveis e seja um verdadeiro skatista pelas ruas e calçadas. Quer mais adrenalina? Então encare também toda a emoção e ação de Pure, o jogo da Disney cheio de lama, buracos e terrenos irregulares. Para completar a diversão, seja o melhor jogador no lançamento Real Football 2009, o melhor jogo de futebol para celulares de todos os tempos!

TONY HAWKS 8 PROVING GROUND

Neste jogo, você encontra a emoção que procura. Experimenta manobras fantásticas em alta velocidade vestindo a pele do famoso skatista, Tony Hawk. Tudo isso com gráficos coloridos, movimentação fluida e uma animação muito próxima do real. Habilidade e precisão, assim como na vida real, são essenciais para executar as mais radicais manobras e o jogo capta bem a essência. Os comandos devem ser perfeitos, as teclas certas nos momentos certos, farão você mandar manobras alucinantes. Mostre sua habilidade e prove a todos que tem tudo para ser o melhor.

Produtora: GameZ!







PURE

Experimente a verdadeira tensão de uma corrida, enquanto dirige seu quadriciclo pelo terreno mais irregular do mundo em PURE! Dirija por locais mais famosos do mundo, desde as pirâmides do Egipto às areias ventosas Sahara e muito mais, fazendo saltos arrepiantes e acrobacias loucas. Crie sua própria identidade e enfrente o exaustivo terreno, enquanto compete contra rivais formidáveis pelo Derradeiro Campeonato PURE. PURA emoção, PURA adrenalina e PURA diversão!

Produtora: Disney Mobile Studios





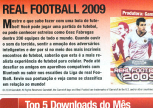
Destaque

REAL FOOTBALL 2009

Mostre o que sabe fazer com uma bola de futebol! Você pode jogar uma partida de futebol, ou pode conhecer estrelas como Cesc Fabregas dentre 200 equipes de todo o mundo. Quando ouvir o som da torcida, sentir a emoção dos adversários inteligentes e der por si no meio dos mais incríveis encontros de futebol, saberão que esta é a mais realista experiência de futebol para celular. Pode até desafiar os amigos em aparelhos compatíveis com Bluetooh ou subir nos escalões da Liga do real Football. Envie sua pontuação e veja como se classifica em relação ao mundo!

Produtora: Gameloft





Top 5 Downloads do Mês

1. Sonic Jump 2
2. Guitar Hero III
3. Pica Pau
4. Asphalt 4 Elite Racing
5. Batman - O Cavaleiro das Trevas

Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.



MACACOS ME MORDAM!

Conheça agora a macacada que tornou DK o sucesso que é hoje em dia:

Donkey Kong

Estréia: Donkey Kong - Arcade - 1981

O personagem principal da série. Em Donkey Kong Country, é revelado que o Donkey Kong original é na verdade Cranky Kong, sendo este DK, na verdade, Donkey Kong Jr. É conhecido por sua grande força física, na qual baseiam-se a maior parte de seus ataques, com poucas exceções como sua arma de cocos em DK64.

Diddy Kong

Estréia: DKC - SNES - 1994

Companheiro inseparável e sobrinho de DK, é pequeno e fraco, porém ágil e rápido. Também é um pouco distraído - foi por sua distração que as bananas de DK foram roubadas, iniciando a busca de DKC. Freqüentemente, nos jogos seguintes, faz uso de uma arma de amendoins, veículos e até uma mochila a jato.

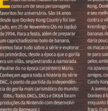
SOPRANDO VELINHAS



No aniversário de Donkey Kong Country, nada como relembrar os velhos tempos do personagem e da série.

Este mês, a série que consolidou o mais famoso macaco da Nintendo como um de seus personagens favoritos fez aniversário. São 14 anos desde que Donkey Kong Country foi lançado, em 25 de Novembro (26 no Japão) de 1994. Para a festa, além de preparar um caprichadíssimo bolo de banana, iremos falar tudo sobre a série e explorar os primórdios, desde a época que o gorila era um vilão, seqüestrando a namorada Pauline do na época carpinteiro Mario. Conheçam agora toda a história da série DKC, o ponto de partida da independência do gorila mais carismático do mundo!

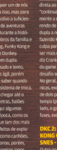
(Obs.: Todos DKCs, DKLs e DK64 foram produções da Nintendo com desenvolvimento da Rareware.)



DONKEY KONG COUNTRY - SNES - 1994

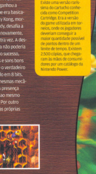
O sucesso original, com vendas superiores a 9 milhões de cópias (3° jogo de SNES mais vendido), por incrível que pareça não contou com a mão de Shigeru Miyamoto. Se passando na terra natal de Donkey Kong, Donkey Kong Island, temos o herói e seu melhor amigo Diddy Kong lutando contra o vilão King K. Rool e seus capangas Kremlings que roubaram o estoque de bananas do gorilão. Qualquer um de nós daria pouca importância a isso, mas para os macacos o tesouro é motivo o suficiente para sair em uma série de aventuras pelos ambientes da ilha. Durante a história aparecem outros membros da família e amigos, como Cranky Kong, Funky Kong e Candy Kong, namorada de Donkey.

A aventura funcionava em dupla: Donkey é forte, porém pesado e lento, enquanto Diddy é rápido e ágil, porém fraco. O principal aqui era saber quando usar um ou outro por um sistema de troca. Nas fases, os dois deviam chegar até o final coletando bananas, letras, balões e estatuetas. Entravam aqui algumas mecânicas únicas para a época, como os famosos barris da série que iam dos mais comuns até alguns com efeitos de explosão, ou que funcionavam como canhões. O que realmente revolucionou, porém, foi que DKC foi um dos primeiros jogos caseiros a utilizar gráficos 3-D pré-renderizados (com a técnica ACM - Advanced Computer Modeling), como em Killer Instinct, também da Rare.



DONKEY KONG LAND - GAME BOY - 1995

Um ano depois, numa seqüência direta ao SNES, o Game Boy ganhou a "continuação" para DKC... que era basicamente a mesma coisa. Cranky Kong, morrendo de ciúmes de DK e Diddy, desafia a dupla a resgatar as bananas novamente, fazendo K. Rool roubá-las outra vez. A desculpa para refazer a aventura não poderia ser mais estranha - a culpa do sucesso, diz Cranky, seria dos gráficos e sons bons do game anterior, sendo que o verdadeiro desafio seria fazer tudo aquilo em 8 bits. No geral, o game seguiu as mesmas mecânicas, exceto, por exemplo, a presença de dois personagens na tela ao mesmo tempo (por falta de espaço). Por outro lado, o game contou com suas próprias fases, exclusivas.



DKC 2: DIDDY'S KONG QUEST - SNES - 1995

Outro no ranking dos mais vendidos do SNES (6° lugar, com 4.37 milhões de cópias), a aventura seguia do ponto que a anterior parou, de Gangplank

O CARTUCHO SECRETO

Existe uma versão raríssima do cartucho conhecida como Competition Cartridge. Era a versão do game utilizada em torneios, onde os jogadores deveriam conseguir a maior quantidade possível de pontos dentro de um limite de tempo. Existem 2.500 cópias, que chegaram às mãos de consumidores por um catálogo da Nintendo Power.



King K. Rool

Estréia: DKC - SNES - 1994

É o vilão da série. O jacarezão não se cansa de roubar as bananas de Donkey, sempre com seu grupo de capangas, os Kremlings.



Cranky Kong

Estréia: DKC- SNES - 1994

Pai de Donkey Kong. De acordo com o manual de DKC, seria o Donkey do jogo de arcade. Geralmente serve como guia para os personagens, cheio de informações úteis (além de algumas piadinhas).





Funky Kong

Estréia: DKC - SNES - 1994

Amigo de Donkey e Diddy. Ajuda a dupla a viajar pelos diferentes mundos na série DKC. Também atua como mercador em DK64.

Galleon, última fase de DKC1. Desta vez, na Crocodile Isle, covil de K. Rool, Diddy e sua namorada, a macaquinha Dixie, irão resgatar DK das garras do vilão que, com seus Kremlings, o seqüestrou, pedindo em troca o tesouro de bananas. Depois de todo o trabalho do primeiro game, Diddy se recusa a pagar o resgate e decide que vai pegar o amigo de volta à força.

Os animais que ajudavam os heróis como montarias no primeiro game voltaram, porém desta vez como transformações para Diddy e Dixie. A nova companheira, falando nisso, também tem a útil habilidade de flutuar ou atacar inimigos utilizando seu cabelo.

E DEPOIS?

DK64 representou o último game do personagem a seguir os passos de Donkey Kong Country. Depois veríamos música, corrida e puzzles, mas as lutas contra K. Rool ficariam por aí mesmo. Porém isso nunca reduziu a fama e o personagem continua um dos favoritos da Nintendo. Quem sabe o futuro não reserve um Donkey Kong Country Wii?

DONKEY KONG LAND 2 - GAME BOY - 1996

DKL2 foi um remake, ao mesmo tempo que não foi. Como em DKC2, a aventura contava com Diddy e Dixie indo salvar DK, mas as motivações mudaram: K. Rool estaria de volta à ativa graças ao retorno da Crocodile Isle, que teria ressurgido no oceano por uma erupção vulcânica. As fases, tirando poucas exceções, tinham os mesmos nomes, mas para garantir a diversão dos fanáticos pela série, contavam com layouts totalmente novos.

O REI DA SELVA

Donkey nasceu - quem diria - à moda de King-Kong. Estreando nos fliperamas em 1981 no game que o batizava, ele era o vilão que, como o "primo" famoso nos cinemas, havia seqüestrado a moçinha, Pauline (um protótipo de Princesa Peach), e ficava nas mãos do jogador, como Jumpman (que viria a se tornar Mario), salvá-la. Ou seja: por maior que a fama do (hoje) encanador seja grande, o astro original era Donkey, que na época já tinha seu nome atual.

O game consistia em subir rampas, escadas e avançar em cenários para alcançar o macacão, que jogava barris e fazia de tudo para atrapalhar o herói. Na história simples, mas que representava um marco na época, Jumpman era um carpinteiro que tinha Donkey como animal de estimação. Por ser maltratado, o animal se zanga e seqüestra a namoradinha do dono. Não é a coisa mais politicamente correta - primeiro maus-tratos a um animal, depois, quando ele se vinga, acaba levando a pior de novo! Mas eram outros tempos.

DKC 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE! - SNES - 1996

A aventura que fecha a trilogia "Country" foi estrelada por Dixie e Kiddy Kong, seu priminho (?) estreante. Depois de irem pescar, Donkey e Diddy desaparecem, e a dupla segue para encontrá-los, ao mesmo tempo que um robô conhecido como KAOS, controlado por K. Rool aparece liderando os Kremlings, que voltaram mais uma vez. Esta encarnação do game não ofereceu tantas novidades. Kiddy, apesar de ser uma criança, é maior que Dixie, então serviu como um tipo de Donkey Kong substituto. Mais tarde, em um port para o GBA, o game ganharia mais minigames e modificações em elementos gerais.

DONKEY KONG LAND III - GAME BOY - 1997

Também conhecido como Donkey Kong Land 3: The Race Against Time, representou a última edição da série no Game Boy e serviu ao mesmo tempo como um remake e seqüência para o SNES. Desta vez, há um concurso para descobrir um local conhecido como Lost World. Donkey e Diddy partem, deixando Dixie para trás. Chateada, ela decide localizar o Lost World antes de seus amigos juntamente de Kiddy Kong, para provar que é tão capaz quanto eles. O problema começa quando, para variar, K. Rool e os Kremlings aparecem, procurando também o tal mundo perdido.

CAPITALISMO SELVAGEM

Donkey Kong foi um sucesso. E como todo sucesso da época, com algumas alterações foram criadas diversas versões piratas por outras empresas para aproveitar e tirar uma casquinha da onda de sucesso, evitando royalties e processos. Mas se os outros evitavam processos, a Nintendo acabou recebendo um - da Universal Studios, que alegava que o game copiava King Kong. Mas semelhança por semelhança não convenceu, e a Nintendo ganhou a contenda e dominou o mercado de videogames nos anos 80 e começo dos 90.



Dixie Kong

Estréia: DKC 2: Diddy's Kong Quest - SNES - 1995

Namorada de Diddy, Dixie estreou no segundo game da série e foi a estrela do terceiro. Pode usar seu rabo-de-cavalo para flutuar, além de levantar objetos para transporte.

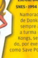


Tiny Kong

Estréia: Donkey Kong 64 - Nintendo 64 - 1999

Irmã mais nova de Dixie Kong. Como a irmã, usa o cabelo para flutuar, porém diferente dela pode diminuir de tamanho.





Candy Kong

Estréia: DKC - SNES - 1994

Namorada de Donkey, sempre ajuda a turma dos Kongs, servindo, por exemplo, como Save Point.

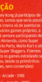


QUEM É A MÃE?

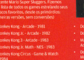
Donkey Kong Jr. tem uma história e identidade confusa. Depois do game original de 1982, começou a surgir como coadjuvante em vários games de Mario. Originalmente, era o filho de DK, e no segundo game, tentava salvar seu pai, que era capturado por Mario (Jumpman) no final do primeiro game. Em Donkey Kong Country, e de acordo com a Rare, fica implícito que Jr. seria o atual DK, e que o DK que lutou contra Mario seria Cranky Kong, seu pai. Mas a dúvida fica quando Cranky, no game, se refere a DK como seu neto. Para piorar as coisas, em Yoshi's Island DS temos o Baby DK, que coexiste com Baby Mario. Se quisermos pensar muito a respeito, chegaríamos em múltiplos Marios, múltiplos DKs, viagens no tempo, ou muito mais loucuras.

A EVOLUÇÃO

A turma de Donkey Kong já participou de dezenas de games, tantos que seria possível fazer uma revista inteira só de aventuras símias. Além de vários games próprios, a família Kong está sempre participando de outros games da Nintendo, como Super Smash Bros., Mario Party, Mario Kart e até o recente Mario Super Sluggers. Fizemos uma lista de todos os games estrelando seus macacos favoritos, desde os primórdios: (primeiras versões, sem conversões)





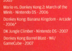












- Donkey Kong - Arcade - 1981
- Donkey Kong Jr. - Arcade - 1982
- Donkey Kong 3 - Arcade - 1983
- Donkey Kong Jr. Math - NES - 1983
- Donkey Kong Circus - Game & Watch - 1984
- Donkey Kong Hockey - Game &Watch - 1984
- Donkey Kong - Game Boy - 1994
- Donkey Kong Country - SNES - 1994
- Donkey Kong Land - Game Boy - 1995
- Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest - SNES - 1995
- Donkey Kong Land 2 - Game Boy - 1996
- Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! - SNES - 1996
- Donkey Kong Land III - Game Boy - 1997
- Diddy Kong Racing - Nintendo 64 - 1997
- Donkey Kong 64 - Nintendo 64 - 1999
- Donkey Konga - GameCube - 2003
- Donkey Konga 2 - GameCube - 2004
- Mario Vs. Donkey Kong - Game Boy Advance - 2004
- Donkey Konga 3: Tabe-houdai! Haru Mogitate 50 Kyoku - GameCube - 2005*
- Donkey Kong Jungle Beat - GameCube - 2005
- DK King of Swing - Game Boy Advance - 2005
- Donkey Kong Jungle Fever - Arcade - 2005*
- Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis - Nintendo DS - 2006
- Donkey Kong: Banana Kingdom - Arcade - 2006*
- DK Jungle Climber - Nintendo DS - 2007
- Donkey Kong Barrel Blast - Wii/ GameCube - 2007

*Exclusivos para o Japão



DONKEY KONG 64 - N64 - 1999

De certa maneira, DK64 representou o "quarto capítulo" da trilogia. Além de ser o primeiro totalmente 3D da série, foi o que estreou o acessório Expansion Pak do N64 (que só veria Zelda: Majora's Mask, depois). King K. Rool está mais uma vez de volta, só que agora ele quer destruir Donkey Kong Island com o laser Blast-O-Matic. O laser falha, mas ele não se dá por vencido, seqüestra alguns macacos e rouba as bananas douradas de DK.

A mudança no estilo, que se aproximava muito de Banjo-Kazooie, incluiu um total de 5 personagens que podiam ser usados em qualquer missão, cada um com seus respectivos poderes: DK, além de suas habilidades naturais, ganhou uma pistola que atira cocos; Diddy ganhou um jetpack (mochila a jato) e pistolas de amendoim; Tiny Kong, irmã mais nova de Dixie Kong, podia flutuar com suas marias-chiquinhas e diminuir de tamanho; Lanky Kong, um orangotango estranho, podia plantar bananeira e se inflar para flutuar; e Chunky Kong, irmão mais velho de Kiddy, levantava objetos pesados, mas era lento.

O game se baseava bastante em coletar objetos, e cada fase contava com 25 bananas, sendo que cada Kong consegue pegar 5 por fase, com um total de 200 no jogo. Para abrir novas fases, era necessário certos números de bananas. O game ainda tinha um extenso modo multiplayer competitivo. Vale lembrar que este foi o game que originou o DK Rap.

A PREÇO DE BANANA



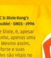
Desde seu primeiro game, DK saiu das telas e se espalhou por diversos tipos de produtos de consumo. Eram caixas de cereais, jogos de tabuleiros, pijamas e até mangás (nenhum deles, infelizmente, disponíveis no Brasil). O gorila ainda ganhou um desenho animado em 1983 na rede norte-americana CBS, que envolvia Mario e Pauline investigando fugas de DK, no estilo dos desenhos como Scooby-Doo. Com o lançamento de DKC, o canal France 2 ganhou a série em computação gráfica de mesmo nome, que ficou no ar por quatro anos (setembro de 1996 a julho de 2000). Hoje em dia, a gama de produtos é menor, mas sempre podemos encontrar bichos de pelúcia ou bonecos em lojas que trabalham com importação.



Kiddy Kong

Estréia: DKC 3: Dixie Kong's Double Trouble! - SNES - 1996

Primo de Dixie, é, apesar do tamanho, apenas uma criança. Mesmo assim, é muito forte e suas habilidades são vitais no resgate da dupla DK e Diddy em DKC3.





Lanky Kong

Estréia: Donkey Kong 64 - Nintendo 64 - 1999

Um orangotango reconhecidamente estranho e muito atrapalhado. Suas habilidades incluem se inflar como um balão e plantar bananeiras.

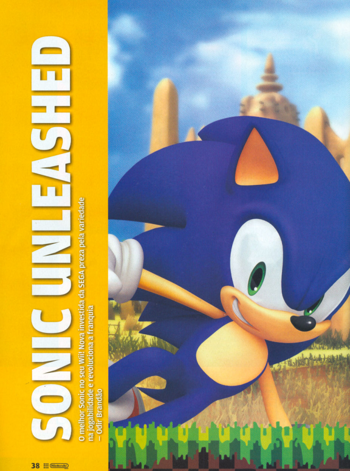




Chunky Kong

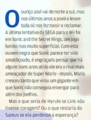
Estréia: Donkey Kong 64 - Nintendo 64 - 1999

Irmão mais velho de Kiddy Kong e primo de Dixie e Tiny, é grandalhão e ainda mais forte que DK, mas é extremamente covarde.



SONIC UNLEASHED

O melhor Sonic no seu Wii! Nova investida da SEGA preza pela variedade na jogabilidade e revoluciona a franquia
– Odir Brandão



O ouriço azul vai de norte a sul, mas nos últimos anos a poeira levantada só nos fez tossir e reclamar. A última tentativa da SEGA para o Wii foi em Sonic and the Secret Rings, um jogo bonito mas muito superficial. Com esta nuvem negra que Sonic parece ter sido amaldiçoado, é engraçado pensar que há alguns bons anos atrás ele era o rival mais ameaçador de Super Mario - depois, Mario cresceu tanto que virou um gigante em que Sonic não conseguia enxergar para além dos joelhos.

Mas o que seria de Hyrule se Link não tivesse coragem? Ou o que restaria da Samus se ela perdesse a esperança? Sonic Unleashed é a grande investida da SEGA para reviver os tempos de glória do espinhento, mais do que isso, é a oportunidade perfeita para todos verem que um jogo multiplataforma pode sim se destacar no console branco da Nintendo e até mesmo superar as outras versões!

Os fãs anseiam, e merecem, um jogo digno da marca Sonic. O Wii é a plataforma perfeita para adequá-lo tanto ao perfil de jogadores casuais como de hardcores - assim como aconteceu com Super Mario Galaxy. Aliás, os donos do console branco da Nintendo andam extremamente carentes de uma versão decente de Sonic e parece que os tempos de boas colheitas estão finalmente chegando.

O visual está surpreendente, a ação promete quebrar paradigmas do herói, a velocidade mostra-se impecável. A atenção em particular para a versão Wii está sendo a mais alta possível. O próprio time de produção é o mesmo que trabalhou em Sonic Advance 2 e no fantástico Sonic Rush. O que pode dar errado para o mascote azul desta vez?

NEM MESMO AS GARRAS do Wolverine são tão rápidas!

ROBOTNIK... SEMPRE ELE!

Algumas coisas nunca mudam, e Robotnik (ou Dr. Eggman) é novamente o vilão principal da história. Agora o doutor gordão inventou uma nova arma super poderosa que é capaz de reduzir o planeta terra em migalhas - ou pelo menos é esta a ameaça dele. Sonic, então, corre para mais uma vez salvar o mundo e de quebra frustrar os planos de Robotnik.

Entretanto, nem tudo sai como o planejado. O ouriço azul é capturado pelo inimigo e, com o efeito misterioso das Esmeraldas corruptas em que fica exposto, ele sofre uma mutação que o transforma em uma fera selvagem, metade ouriço e metade lobo. O resultado final é um querido mascote todo peludo, com garras, dentes afiados, com quatro braços e cara de quem não tem nenhum amigo.

Esta nova forma de Sonic é chamada no jogo de Werehog. Mas mesmo assim Sonic só se transforma a noite e ainda pode e deve (com a sua ajuda!) destruir os planos de Robotnik e seu terrível canhão que concentra a energia das Esmeraldas para acabar com o mundo.

GORDO E PERSISTENTE, será que um dia ele se cansa de levar pancadas na cabeça?



APRECIE A CENA porque no jogo você não vai ter tanto reflexo para isso

AS DUAS FACES DE SONIC

Não é de se negar que o maior diferencial de Sonic Unleashed é de fato a jogabilidade. O time de desenvolvimento garante que veremos "dois lados de Sonic: o lado bom e o lado ruim".

Como? Simples, porém genial: o enredo é dividido em duas partes, o lado branco (representado pelo dia) e o lado negro (representado pela noite). Mas o grande ponto é que a jogabilidade muda completamente - e quando dizemos completamente, é completamente mesmo! - ao passo em que em um momento você controla um Sonic na fórmula tradicional que conhecemos, e no outro um Sonic-Fera (Werehog) invocado, agressivo e briguento.

A jogabilidade de manhã e a noite é tão diferente que a sensação será quase como se você tivesse trocado de disco no seu Wii. Em outras palavras, é como se houvesse dois personagens jogáveis, um "dark Sonic" e um "light Sonic".

Outro ponto legal é que, tanto jogando com Sonic em sua forma normal ou Werehog, você irá visitar diversos cenários baseados em locais reais e cidades famosas, como por exemplo Nova Iorque, Londres, Grécia e as muralhas da China.

WEREHOG - O LOBISOMEN FORTÃO

Ao assumir a forma de "Sonic-Fera", como já foi dito, tudo muda. Entre inimigos já conhecidos e outros que nunca apareceram na série, você vai entrar em lutas ágeis e com direito a muitos combos diferentes - não, você não leu errado, estamos realmente falando de combos em um jogo Sonic!

O lado negro e "bombado" do porco-espinho, além de assustador, perde em velocidade mais ganha muito em força física, sendo capaz até de deixar o Knuckles com dor de cotovelo por um bom tempo.

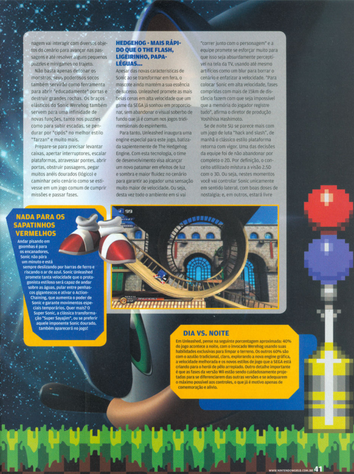
Com os braços elásticos do Sonic-Lobo você poderá acertar inimigos à distância, golpeado-os no ar, com giratórias estilo "tornado" e muitos outro novos movimentos como arremessos e escaladas. Todos os ataques serão feitos com a combinação Wii Remote + Nunchuk, mas tudo deve ficar principalmente nos botões mesmo, então não espere muito o uso dos sensores de movimentos - muito menos do pointer.

Pelo o que pudemos acompanhar do desenvolvimento do jogo, muitas criaturas devem infestar a tela, cada qual com sua barra individual de energia visível. Mas não pense que a ação trata-se de um mero "esmigalha botão", seu perso-

TAILS NÃO FOI ESQUECIDO!

Tails, o fiel companheiro de Sonic para todos os momentos necessários, também promete fazer uma aparição honrosa em Unleashed. O que exatamente a raposa vai fazer ainda é algo que permanece em segredo, mas o que podemos adiantar é que ele vai controlar sua nave Tornado em algum minigame de tiro. Por outro lado, o restante da turma do espinhento não deve aparecer, muito menos como personagens jogáveis. Mais uma vez a SEGA demonstra que todos os olhos da equipe estão concentrados na jogabilidade de Sonic e em sua transformação "selvagem".

UM NOVO JEITO DE JOGAR SONIC! Só não o xingue de bicho-papão



nagem vai interagir com diversos objetos do cenário para avançar nas passagens e até resolver alguns pequenos puzzles e minigames no trajeto.

Não basta apenas detonar os monstros, seus poderosos socos também servirão como ferramenta para abrir "educadamente" portas e destruir grandes rochas. Os braços elásticos do Sonic Werehog também servem para uma infinidade de novas funções, tanto nos puzzles como para subir escadas, se pendurar por "cipós" no melhor estilo "Tarzan" e muito mais.

Prepare-se para precisar levantar caixas, apertar interruptores, escalar plataformas, atravessar pontes, abrir portas, obstruir passagens, pegar muitos anéis dourados (lógico) e caminhar pelo cenário como se estivesse em um jogo comum de cumprir missões e passar fases.

HEDGEHOG - MAIS RÁPIDO QUE O THE FLASH, LIGEIRINHO, PAPA-LÉGUAS...

Apesar das novas caracteristicas de Sonic ao se transformar em fera, o mascote ainda mantém a sua essência de sucesso. Unleashed promete as mais belas cenas em alta velocidade que um game da SEGA já sonhou em proporcionar, sem abandonar o visual soberbo de fundo que já é comum nos jogos tridimensionais do espinhento.

Para tanto, Unleashed inaugura uma engine especial para este jogo, batizada sapientemente de The Hedgehog Engine. Com esta tecnologia, o time de desenvolvimento visa alcançar um novo patamar em efeitos de luz e sombra e maior fluidez no cenário para garantir ao jogador uma sensação muito maior de velocidade. Ou seja, desta vez todo o ambiente em si vai "correr junto com o personagem" e a equipe promete se esforçar muito para que isso seja absurdamente perceptível na tela da TV, usando até mesmo artifícios como um blur para borrar o cenário e enfatizar a velocidade. "Para colocar Sonic em alta velocidade, fases compridas com mais de 15km de distância fazem com que seja impossível que a memória do jogador registre tudo", afirma o diretor de produção Yoshihisa Hashimoto.

Se de noite SU se parece mais com um jogo de luta "hack and slash", de manhã o clássico estilo plataforma retorna com vigor. Uma das decisões da equipe foi de não abandonar por completo o 2D. Por definição, o conceito utilizado mistura a visão 2.5D com o 3D. Ou seja, nestes momentos você vai controlar Sonic unicamente em sentido lateral, com boas doses de nostalgia; e, em outros, estará livre

NADA PARA OS SAPATINHOS VERMELHOS

Andar pisando em goombas é para os encanadores, Sonic não pára um minuto e está sempre deslizando por barras de ferro e riscando o ar de azul. Sonic Unleashed promete tanta velocidade que o protagonista estiloso será capaz de andar sobre as águas, pular entre penhascos gigantescos e ativar o Action-Chaining, que aumenta o poder de Sonic e garante movimentos especiais temporários. Quer mais? O Super Sonic, a clássica transformação "Super Sayajim", ou se preferir aquele imponente Sonic dourado, também aparecerá no jogo!

DIA VS. NOITE

Em Unleashed, pense na seguinte porcentagem aproximada: 40% do jogo acontece a noite, com o invocado Werehog usando suas habilidades exclusivas para limpar o terreno. Os outros 60% são com o azulão tradicional, claro, explorando a nova engine gráfica, a velocidade melhorada e os novos estilos de jogo que a SEGA está criando para o herói de pêlo arrepiado. Outro detalhe importante é que as fases da versão Wii estão sendo cuidadosamente projetadas para se diferenciarem das outras versões e se adequarem o máximo possível aos controles, o que já é motivo apenas de comemoração e alivio.



para explorar todos os lados do cenário com a câmera atrás do personagem.

Entre muitos saltos radicais, loopings e todo o colorido vibrante do rico ambiente de fundo, com Sonic The Hedgehog você também poderá fazer algumas manobras que garantem mais pontos, pular em inimigos e coletar argolas pelo caminho. A física de jogo também melhorou, agora os impactos realmente parecem impactos - essa "sensação de colisão" ficará mais perceptível quando, por exemplo, você trombar com um objeto em alta velocidade.

VELOZ E VIOLENTO, o raio não veio para brincar no Wii

FÓRMULA DE SUCESSO EM POTENCIAL

A parte questionável, entretanto, continua sendo com a generalização da velocidade absurda e constante que os novos jogos do Sonic ganharam - não que o problema seja a velocidade em si, mas quase não há obstáculos mortalmente perigosos, precipícios e armadilhas no mesmo nível dos jogos antigos, nem mesmo dá tempo de parar para contemplar as lindas paisagens. Unleashed, nas fases diurnas laterais, também deve seguir este estilo mais descompromissado de "coloque o direcional para frente e limite-se a ficar boquiaberto enquanto o Sonic faz o resto em alta velocidade".

Claro que neste ponto a variação fala mais alto e acende uma chama viva de esperança para os fãs. No Wii, não é motivo para pensar o contrário: gráficos com padrão de qualidade, controles simples e com baixa margem de problemas - usar mais os botões ao invés dos movimentos ou do pointer já deu tão certo em outros jogos do console que o medo só viria se a SEGA resolvesse manter a jogabilidade pífia de Sonic and the Secret Rings.

Sobre o modo online, infelizmente ele já foi completamente descartado. Claro que seria muito interessante poder dividir recordes de tempo nas fases com os amigos e um modo cooperativo com o Sonic-Fera cairia perfeitamente bem ao estilo. Contudo, o foco parece ser mesmo na jogabilidade. que por si só já está dando um bom trabalho para que tudo fique como o time sonha desde o Dreamcast. O que é compreensível, afinal o ouriço primeiro precisa se enraizar de uma vez por todas no universo 3D da nova geração para que assim, futuramente, o trabalho da SEGA seja mais "microscópico", alisando e lapidando os detalhes da fórmula com mais funções e modos de jogo.

O que importa, a priori, é que parece que com Unleashed a franquia voltará ao trilho certo e agora vai seguir viagem na tentativa de conquistar (e reconquistar) os jogadores. Se tudo no final acabar em pizza, como dizem por aí, e enfim formos brindados com um jogo a altura do que o mascote já representou, são grandes as chances da SEGA lançar alguma atualização para o game, com direito a mapas inéditos e outras regalias mais.

As fases noturnas são o que mais chamam a atenção em Sonic Unleashed, principalmente por sua variedade - com pelo menos 30 movimentos diferentes, fica difícil tornar as batalhas cansativas.

Assim como comentou um empolgado Yoshihisa Hashimoto: "Eu acredito que vamos oferecer o melhor jogo de Sonic The Hedgehog desde que fizemos o primeiro Sonic 3D para o Dreamcast". Talvez por isso que Sonic Unleashed será tão bom: ele tem as fases laterais de pura velocidade dos tempos de ouro da franquia; os desafios em longas plataformas e com barreiras de inimigos no melhor estilo Sonic Heroes; e a nova jogabilidade de ação e pancadaria nunca vista antes com o Sonic em sua forma lobisomem.



TENTATIVAS FALIDAS E VERSÕES GENÉRICAS

Sonic R

Plataforma: Sega Saturn

Kart é para os fracos, Sonic R era um jogo de corrida na sola do pé mesmo! Mas isso era o único ponto inusitado, de resto era a mesma coisa de sempre: escolha um dos trajetos e chegue em primeiro na competição. Sonic R vinha com o serviço completo, com seis modos de jogo diferentes incluindo Time Attack, Grand Prix e a opção de dois jogadores. O significado da letra "R"? Acredita-se que seja "Race", mas o jogo era tão sem variedade que é melhor nem arriscar outro palpite...

Sonic X-treme

Plataforma: Sega Saturn

Este é um misterioso game que nunca foi lançado. Sonic X-treme apareceu como sendo um jogo de plataforma comum da série e estava cogitado originalmente para o Mega Drive/Genesis. Em 1997, já planejado para o Sega Saturn, o game foi oficialmente cancelado. Sonic poderia andar pelas paredes e se movimentar em um universo 3D em "formato de tubo". Bem que a SEGA poderia tentar a sorte com este jogo no DS... ou não, pensando melhor.

Sonic Spinball

Plataforma: Master System

Um jogo de pinball do Sonic é uma idéia um tanto quanto óbvia, visto que o ouriço ficou famoso com seu clássico "ataque bolinha". O game era um porte de uma versão do Game Gear e depois voltou no pacote Sonic Mega Collection do GameCube. A jogabilidade mantinha a fórmula tradicional dos jogos de pinball, mas com cenários de Sonic The Hedgehog e mesas bonus. Depois de coletar todas as esmeraldas, você enfrentava o Robotnik.

Sonic the Fighters

Plataforma: Arcade

Chamado de Sonic Championship nos Estados Unidos, este é um spin-off de Sonic que também foi cancelado no Sega Saturn.

Com modo Story e Versus, os personagens selecionáveis incluíam o Super Sonic e um modelo do que foi batizado de Metal Sonic.

Sonic Shuffle

Plataforma: Dreamcast

Não, provavelmente não foi deste título que a Apple se inspirou para criar a linha iPod Shuffle. Na verdade, Sonic Shuffle foi criado para incomodar o sucesso que Mario Party estava fazendo naquela época. Você podia escolher um dos personagens principais da franquia, incluindo Tails, Amy e Knuckles, para jogar em um modo principal singleplayer ou com mais três amigos nos modos Versus e Sonic Room estilo Mario Party.

Tails Adventure

Plataforma: Game Gear

Tá, quem disse o Sonic tem que ser sempre o personagem principal? O Tales Adventure tinha um estilo clássico-plataforma-lateral, mas também um toque especial de RPG (sim, RPG). Com puzzles e ênfase da coleta de objetos e (e esmeraldas, para variar), você controlava Tails, o parceiro de Sonic, em 12 estágios diferentes. Foi o único game do Tails como protagonista lançado nos Estados Unidos.

Sonic Drift

Plataforma: Game Gear

Um jogo de corrida em que o Sonic corre a pé é aceitável, mas... o que ele faz dirigindo um "carrinho de bate-bate" em Sonic Drift? O jogo é bem simples e lembra os antigos jogos de Formula 1, com a pista estilo "esteira" em leves curvas que surgem do nada. Sonic Drift recebeu até uma continuação, cuja a única novidade era a inserção de mais três competidores da franquia: Knuckles, Fang e Metal Sonic.

MENÇÕES HONROSAS... OU NEM TANTO:

- Dr. Robotnik Mean Bean Machine
- Kuckles Chaotix
- Sonic Pinball Party
- Sonic Riders



PLANETA POKÉMON

– por Lucas Patricio

NOVIDADES

Mês passado recebemos a nossa cópia japonesa de Pokémon Platinum, e a partir de agora vamos mostrar a cada edição as inovações do tão esperado jogo que já bateu recordes de vendas no Japão.

Uma das grandes novidades de Platinum são as novas formas de alguns Pokémon. Que tal conhecer um pouco sobre as mudanças dos Pokémon lendários e do local chamado Torn World? Então vamos nessa!

GIRATINA

Diferentemente das versões anteriores, agora Giratina aparece em sua forma de origem e possui um ataque base maior que o normal, além da habilidade Levitate.

O Pokémon também ganhou um visual novo e um par de asas.

Em certa parte do jogo, você vai enfrentar Giratina em sua forma de origem (mais detalhes na seção "Temos que Pegar"). Após capturá-lo, ele voltará para a forma normal. Para reverter o processo, basta visitar a Turnback Cave depois de derrotar a Elite 4. O local é o mesmo onde você capturava Giratina nas versões Diamond e Pearl, só que dessa vez você encontrará uma passagem para o Torn World no final do labirinto. Lá você encontrará um item chamado Platinum Orb, que mantém Giratina em sua forma de origem. Vale lembrar que independente de estar segurando o item ou não, a forma de origem só aparece na versão Platinum.

SHAYMIN

Esse Pokémon só pode ser encontrado em eventos da Nintendo, que nunca ocorreram no Brasil. Após ter feito o evento especial e capturado Shaymin, você vai precisar de um item para transformá-lo em sua forma de origem. Quem te dá esse item, chamado de Glacidia Flower, é uma garota na cidade de Floaroma.

Com esse item, Shaymin se transforma em sua forma de origem. Mas diferentemente de Giratina, existem algumas restrições para ele se ficar nesse estado. Para se manter na "Sky Form", é preciso que esteja dia (entre 7am e 8pm) e Shaymin não pode estar congelado.

Em sua forma de origem, Shaymin ganha a habilidade Serene Grace e aumenta seu atributo Ataque Especial.

TORN WORLD

Misterioso e com um visual completamente confuso, o mundo alternativo possui plataformas em 3D que vão girando conforme você passa entre os locais.

É no Torn World onde você vai poder capturar Giratina. Lá não existem Pokémon selvagens nem itens escondidos. O lance é conseguir resolver os quebra-cabeças, que vão exigir que você olhe os cenários com outra perspectiva.

O que torna as coisas ainda mais malucas é que alguns objetos nesse mundo, como árvores e pedras, desaparecem quando você chega perto. Por isso será preciso vasculhar cada canto para achar a saída correta.

A única maneira de saber se você está prosseguindo para o local certo é ao encontrar o Trio Lendário (Mesprite, Azelf e Uxie). Os Pokémon lendários vão ajudar dando algumas dicas do que se deve ser feito para prosseguir.

Mês que vem tem mais novidade de Pokémon Platinum!

QUEM SE ARRISCA jogar uma Pokébola em um Giratina?



O COMEÇO DE POKÉMON EM 3D



Pokémon Stadium tem um charme a parte. Foi a primeira vez que o público ocidental pôde jogar um título de Pokémon com os monstrinhos em 3D. Isso pode não parecer grande coisa hoje em dia, mas imagine o impacto de poder controlar Pokémon "idênticos" aos do desenho em sua casa?

Lançado em 1999, Stadium era a segunda aparição da série no formato de lutas em 3D da série. A primeira foi um título semelhante lançado somente no Japão, mas que possuía muitos menos opções e Pokémon disponíveis. Na versão americana era possível escolher entre todos os 151 Pokémon da primeira temporada - incluindo Mew e Mewtwo.



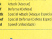
Além de poder batalhar, os treinadores ainda podiam jogar um vasto número de modos, o que tornou Pokémon Stadium um dos jogos mais jogados do console. Havia opção de usar os Pokémon das versões de GameBoy por meio do Transfer Pack, que também podia ser usado para jogar GameBoy na TV, utilizando o modo GB Tower.

Pokémon Stadium até hoje é um dos mais influentes games de Pokémon já lançados. Enquanto a série principal não migrar totalmente para o 3D, Stadium ainda vai fazer muita escola na série e deixar muitas saudades. Afinal, quem não se lembra da clássica narração: "Oh, its super effective"?





ELECTRIVIRE



Legenda:

HP	Hit Points (Pontos de Vida)
Atk	Attack (Ataque)
Def	Defense (Defesa)
SAtk	Special Attack (Ataque Especial)
SDef	Special Defense (Defesa Especial)
Spd	Speed (Velocidade)

SUGESTÃO "SUPER EFETIVO"

Lista de Golpes: Thunder Punch, Ice Punch, Cross Chop, Earthquake

Item sugerido: Expert Belt (quando um golpe que o Pokémon usa é super efetivo, ele dá 20% a mais de dano que o normal)

Natureza recomendada: Adamant

Distrição dos "EVs": 6 HP / 252 Atk / 252 Spd

Comentários: Como o nome denuncia, essa sugestão é poderosa devido ao enorme número de ataques super efetivos. Dos 17 tipos de Pokémon, 13 vão se dar mal com algum dos ataques de Electivire. Basta você saber qual ataque escolher e contar com a ajuda do Expert Belt para dar ainda mais dano.

SUGESTÃO "ATAQUE ESPECIAL"

Lista de Golpes: Thunderbolt, Psychic, Flamethrower, Focus Blast

Item sugerido: Choice Specs (aumenta o Ataque Especial em x1.5, mas o Pokémon usará somente o mesmo ataque até ser trocado)

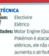
Natureza recomendada: Modest

Distrição dos "EVs": 252 SAtk / 6 HP / 252 Spd

Comentários: Uma sugestão um pouco diferente para surpreender os adversários. O ataque Psychic é uma arma contra Pokémon do tipo Lutador, Poison e Dark. Os do tipo Steel não serão páreos para o Focus Blast. Apesar de um pouco arriscada, essa sugestão pode vencer partidas quando os adversários fizerem trocas esperando golpes baseados no atributo Ataque e abrirem a Defesa Especial.

RAIO X





FICHA TÉCNICA

Pokémon: Electivire

Tipo: Elétrico

Habilidades: Motor Engine (Quando o Pokémon é atacado por ataques elétricos, ele não recebe dano e aumenta o atributo velocidade)

Atributos: 75 HP / 123 Atk / 67 Def /95 SAtk / 85 SDef /95 Spd



Prós: Uma habilidade única e uma lista de golpes muito variada.

Contras: A velocidade básica não é tão alta

Golpes: Thunder Punch e Thunderbolt são aprendidos naturalmente. Focus Blast, Earthquake, Psychic e Flamethrower são TMs. Ice Punch e Cross Chop são Egg Moves (mais detalhes sobre Egg Moves na NW#115).

TEMOS QUE PEGAR



Como você conferiu na seção Novidades, Giratina é a grande estrela de Pokémon Platinum. Você deve estar se perguntando como será que esse Pokémon lendário poderá ser capturado, certo? Então nem precisa se preocupar, pois a gente conta tudo para vocês.

Para começar a jornada de captura, é preciso antes chegar até o Spear Pillar, local onde você encontrava Dialga ou Palkia nas versões Diamond e Pearl. Ao chegar lá, basta derrotar dois capangas do Team Galactic para avistar Cyrus, o líder do bando. Após passar por mais uma batalha contra os comandantes Jupiter e Mars (contando com a ajuda de seu rival), Cyrus usará a Red Chain para invocar os Pokémon Palkia e Dialga.

O Trio Lendário (Uxie, Mesprit e Azelf) aparece para tentar acalmar os guardiões do tempo e espaço, só que antes que disso, um buraco negro surge do chão e Giratina surge. Todos entram no portal que é uma passagem para o Torn World, um local que pode acabar engolindo todo o continente de Sinnoh. Junto com a campeã Cynthia, você então deve entrar no mundo reverso para caçar Cyrus e impedir o plano maluco.

Ao entrar no Torn World (veja a seção "Novidades" para mais detalhes), tenha certeza que está acompanhado de Pokémon com os HM Strenght e Surf. Você vai precisar dessas habilidades para conseguir passar pelo labirinto.

Após passar por vários puzzles, você vai encontrar Cyrus para uma última batalha. Após derrotar o líder da equipe Galactic, Cynthia recupera seus Pokémon e diz que agora só é preciso capturar o lendário Giratina, enquanto o Trio Lendário acalma Plakia e Dialga, para destruir o Torn World e salvar Sinnoh.

Siga mais alguns passos até enfrentar a forma de origem de Giratina, que é muito poderosa e estará no nível 47. Aí é só você caprichar e capturar o Pokémon lendário. Entendeu tudo direitinho? Então já se prepare para quando for encarar esse desafio em Pokémon Platinum.





POKÉTESTE

Já que estamos em mês de prova no "Pergunte ao Professor", que tal você fazer um PokéTeste para saber que tipo de treinador você é? O teste é composto por sete perguntas que vão traçar o seu perfil. Só é possível selecionar uma resposta em cada pergunta. Seja sincero para descobrir qual sua personalidade como treinador Pokémon.

1 Se um Pokémon está machucado em uma batalha, você...

a) Incentiva para que ele lute com coragem
b) Recolhe ele de volta para a PokéBola
c) Mantém ele na luta, pois sabe que ele ainda pode vencer
d) Analisa as probabilidades antes de tomar uma decisão

2 Antes de enfrentar um treinador, você...

a) Deseja sorte
b) Prefere ficar em silêncio até o início da batalha
c) Mostra sua superioridade
d) Estuda todos os pontos fracos do adversário

3 Você captura um Pokémon quando...

a) Percebe que ele tem espírito vencedor
b) Ele está precisando de ajuda
c) Quando ele é o mais poderoso
d) Quando ele poderá ajudar sua tática

4 Quando você perde uma batalha, você...

a) Reconhece a derrota e treina para ficar mais forte
b) Entende que seu adversário é superior
c) Acha que foi apenas azar
d) Tenta entender quais foram os erros na estratégia

5 No seu tempo livre, você...

a) Se diverte com seus Pokémon
b) Passa um tempo descansando com seus Pokémon
c) Continua treinando
d) Bola novas táticas

6 Para você a melhor tática em uma batalha é...

a) Ter coragem
b) A defesa é o melhor ataque
c) Vencer ou vencer
d) Estudar o adversário

7 Qual desses é seu tipo de Pokémon favorito?

a) Elétrico
b) Pedra
c) Dragão
d) Psíquico

RESULTADO

Se a maioria de suas respostas foram A
Tipo de Treinador: Ash
Qualidade: Coragem
Descrição: Você é o tipo de treinador que sempre está ao lado de seu Pokémon, dando todo o apoio possível. Você tenta sempre passar para seus Pokémon suas qualidades e encorajá-los a ficar cada vez mais fortes com o poder de sua amizade.

Se a maioria de suas respostas foram B
Tipo de Treinador: Brock
Qualidade: Dedicação
Descrição: Sempre preocupado com o bem estar de seus Pokémon, você é o tipo de treinador que nunca vira as costas para ajudá-los quando precisam. Seu cuidado e zelo são recompensados por uma ótima relação com os Pokémon. Eles adoram estar com você.

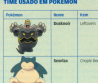
Se a maioria de suas respostas foram C
Tipo de Treinador: Gary
Qualidade: Confiança
Descrição: Você é forte, e sabe disso. A vontade de ser o melhor sempre vai ajudar você a ficar cada dia mais perto da perfeição. Sua exigência com os Pokémon pode parecer um pouco dura, mas eles sabem que o esforço é recompensado em resultados nas arenas das batalhas.

Se a maioria de suas respostas foram D
Tipo de Treinador: Max
Qualidade: Inteligência
Descrição: Estrategista. Você é o tipo de treinador que vai analisar todas as possibilidades antes de tomar uma decisão. Sua sabedoria inspira seus Pokémon a serem astutos e lutarem de maneira diferenciada.

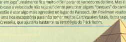


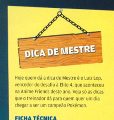
Esse mês o time que vamos mostrar aqui no Planeta Pokémon é do treinador Frank Félix. Para aparecer aqui nas páginas do Planeta Pokémon, envie seu time através da comunidade da Nintendo World (http://revistanw.ning.com).

TIME USADO EM POKÉMON

Pokémon	Nome	Item	Natureza	Golpes
	Dusknoir	Leftovers	Brave	Shadow Punch Brick Break Earthquake Trick Room
	Snorlax	Chople Berry	Adamant	Double-Edge Earthquake Rest Sleep Talk
	Rhyperion	Leftovers	Calm	Earthquake Rock Slide Hammer Arm Horn Drill
	Slowking	Lum Berry	Quiet	Surf Fire Blast Calm Mind Trick Room
   	Regirock	Focus Band	Brave	Curse Rock Slide Earthquake Explosion
	Parasect	Scope Lens	Impish	X Scissor Slash Sword Dance Spore

Avaliação do Planeta: Seu time é equilibrado, Frank. Quando a tática do Trick Room consegue "entrar em jogo", realmente fica muito difícil parar os varredores do time. Mas é preciso ter cuidado caso a velocidade não seja suficiente para tirar alguns "tanques" do caminho. A nossa sugestão é usar algo mais agressivo no lugar do Parasect. Um Pokémon voador ou com Levitate é uma boa escapatória para não tomar muitos Earthquakes fatais. Outra sugestão é usar uma Cresselia, que ajudaria bastante na estratégia do Trick Room.





Hoje quem dá a dica de Mestre é o Luiz Lop, vencedor do desafio à Elite 4, que aconteceu na Anime Friends deste ano. Veja só as dicas que o treinador dá para quem quer um dia chegar a ser um campeão Pokémon.

FICHA TÉCNICA

Nome: Luiz Paulo Amaral Peixoto
Idade: 18
Estuda: Sim, Ensino Médio
Joga: há 8 anos

NW: Você foi campeão do desafio da Elite 4 da LOP. Como foi a preparação para o torneio?
Luiz: Treinava sem parar, até quando ninguém pensava que eu conseguiria.

Qual o time que você usou e foi campeão?
Registeel, Kingda, Gyrados, Abomasnow, Weaville e Walrein.

Para você, o que é mais importante em um time atualmente: força ou estratégia?
Na verdade, para se ter um bom time é preciso ter força e estratégia. Somando estratégia e força, você fica muito próximo da vitória, sempre defendendo e atacando.

Qual a maior dificuldade em se treinar Pokémon para torneios?
Como eu trabalho e estudo, a maior dificuldade é a falta de tempo mesmo. Mas no jogo, a maior dificuldade é chocar ovos e achar um Pokémon com a natureza certa para o treinamento desejado.

Qual dica você pode dar pro pessoal que quer começar agora a treinar Pokémon para participar de torneios?
Arrume amigos ótimos, como os meus, e treinem juntos com eles.



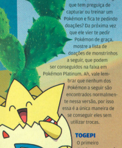
LUIZ SABE fazer pose de líder de ginásio!

Qual Pokémon você acha mais forte?
A Blissey

Qual seu Pokémon e sua versão favorita?
Minha versão favorita é a Diamond, e o Pokémon é o Houndoom.

Deixe uma mensagem para a galera.
Pokémon e amizade em direção ao futuro.

CURIOSIDADES



Sabe aquele seu amigo que tem preguiça de capturar ou treinar um Pokémon e fica te pedindo doações? Da próxima vez que ele vier te pedir Pokémon de graça, mostre a lista de doações de monstrinhos a seguir, que podem ser conseguidos na faixa em Pokémon Platinum. Ah, vale lembrar que nenhum dos Pokémon a seguir são encontrados normalmente nessa versão, por isso essa é a única maneira de se conseguir eles sem utilizar trocas.

TOGEPI
O primeiro Pokémon que você vai ganhar de presente será um Togepi. Na verdade, um ovo de Togepi, que será dado pela campeã Cynthia como recompensa após você dar cabo de uns membros da equipe Galactic na cidade de Eterna City.

EEVEE



Quando você chegar em Hearthome, faça uma visita a casa ao lado do Centro Pokémon. Lá você vai conhecer Bebe, a responsável pelo sistema de caixas Pokémon nos computadores. Como agradecimento pelo uso de seu sistema, ela te dará o simpático Eevee.

PORYGON

Na cidade de Veilstone, siga para o norte até achar uma das últimas casas. Lá dentro uma das pessoas vai te presentear com o Pokémon feito em laboratório. Simples assim.

RIOLU



Esse não será tão moleza, mas é bem simples. Basta ajudar Riley a passar pelos membros da equipe Galactic na Iron Island. Após isso, ela vai te dar um ovo de Riolu em agradecimento pela mãozinha. De nada!

PERGUNTE AO PROFESSOR

Olá, eu sou o professor Carvalho. Está pronto para a prova de hoje? O que, não estudou? Onde você estava com a cabeça na última aula? Bem, como este mês estou muito contente com o avanço de todos os alunos, vou permitir que você pegue as edições anteriores do Planeta Pokémon e dê uma recapitulada no que foi ensinado até agora, antes de começar a prova. O teste deve ser feito com honestidade, uma grande virtude de grande Mestre Pokémon. Por isso, siga as instruções para saber qual o seu grau de conhecimento Pokémon. Boa sorte!

INSTRUÇÕES

A prova é composta por dez perguntas sobre conhecimentos específicos de treinamento avançado Pokémon, acompanhadas de quatro opções cada. Cada pergunta possui apenas UMA resposta correta. Leia pergunta por pergunta e assinale qual resposta você considera correta. Lembre-se que o que vale é o seu real conhecimento, dar uma espiada nas revistas anteriores pode ajudar na hora, mas o resultado não será digno.

1 O que significa a sigla "EV"?
a) Epic Vortex
b) Enforce Values
c) Effort Values
d) Epidemic Values

2 Cada Pokémon pode ter no máximo __ pontos de EVs
a) 126
b)252
c) 151
d) 510

3 Escolha a única opção INCORRETA de acordo com a seguinte frase: "EVs podem ser adquiridos..."
a) ...Usando itens como Power Belt
b)...Capturando Pokémon selvagens
c) ...Usando itens como Calcium
d) ...Derrotando Pokémon selvagens

4 O que é o Pokérus?
a) Um tipo de Pokémon
b) Um item Pokémon
c) Uma comida Pokémon
d) Um vírus Pokémon

5 Qual a única afirmação INCORRETA em relação ao item Exp. Share:
a) Divide a experiência ganha entre os Pokémon
b) Divide os pontos de habilidade ganhos ao subir de nível
c) Nas versões de DS, você pode adquiri-lo em Eterna City
d) Divide os pontos de EVs ganhos em batalhas

6 Quantas naturezas Pokémon existem nas versões Diamond e Pearl?
a) 25
b) 15
c) 7
d) 20

7 De acordo com a frase: "Um Pokémon com a natureza Adamant ganha mais pontos no atributo ____ e menos pontos em ____.", assinale a opção que oferece as respostas corretas na ordem certa.
a) Ataque Especial - Velocidade
b)Ataque Especial - Ataque
c) Defesa Especial - Ataque
d) Ataque- Ataque Especial

8 Qual dessas naturezas Pokémon NÃO favorece o atributo Velocidade?
a) Timid
b) Mild
c) Jolly
d) Naive



9 Qual o Pokémon que pode se acasalar com quase todos os outros?
a) Mew
b) Luvdisc
c) Ditto
d) Mewtwo

10 Qual das seguintes habilidades Pokémon ajuda no processo de chocagem de ovos?
a) Magma Armor
b) Flash Fire
c) Synchronize
d) Quick Feet

RESPOSTAS

1-C / 2-D / 3-B / 4-D / 5-B / 6-A / 7-D / 8-B / 9-C / 10-A

SE VOCÊ ACERTOU ATÉ 4 RESPOSTAS:

Seu nível de conhecimento Pokémon ainda é pequeno. Mas não desanime! Pegue as edições anteriores do Planeta Pokémon e estude as estratégias. Só não se esqueça de depois colocá-las em prática, pois é assim que treinadores se transformam em Mestres Pokémon.

SE VOCÊ ACERTOU DE 5 ATÉ 8 RESPOSTAS:

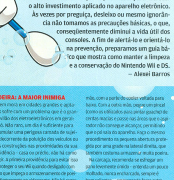
Muito bem! O seu conhecimento Pokémon é admirável, parece que você entendeu muito bem boa parte dos ensinamentos. Mas ainda existe muita coisa a aprender, por isso nunca deixe de estudar e por a teoria em prática.

SE VOCÊ ACERTOU 9 OU 10 RESPOSTAS:

Parabéns! Você já é praticamente um Mestre Pokémon! Agora que você domina todos os conhecimentos teóricos sobre o treinamento avançado Pokémon, mostre que você também é fera na prática e monte um time imbatível!



O MUNDO POKÉMON é complexo, estude com dedicação!



FAXINA NO VIDEOGAME

GUIA DE LIMPEZA Wii & DS

Sejam frutos do trabalho ou presentes, os videogames são verdadeiros tesouros, produtos caros, independentemente da classe social que você se encontra. Portanto, cuidar bem é o mínimo que se pode fazer para merecer o alto investimento aplicado no aparelho eletrônico. Às vezes por preguiça, desleixo ou mesmo ignorância não tomamos as precauções básicas, o que, conseqüentemente diminui a vida útil dos consoles. A fim de alertá-lo e orientá-lo na prevenção, preparamos um guia básico que mostra como manter a limpeza e a conservação do Nintendo Wii e DS. – Alexei Barros

POEIRA: A MAIOR INIMIGA

Quem mora em cidades grandes e agitadas sofre com um problema que é o grande vilão dos eletroeletrônicos em geral: o pó. Não raro, um dia é suficiente para acumular uma perigosa camada de sujeira decorrente da poluição dos veículos ou das construções nas proximidades da sua residência – casa ou prédio, não há como fugir. A primeira providência para evitar isso é proteger o seu Wii quando desligado com algo que impeça o armazenamento de poeira diretamente no videogame. Não há regra: pano, toalha, saco plástico... Certifique-se de lavar ou trocar o material periodicamente (semana a semana ou mês a mês, dependendo da quantidade de poeira).

Porém, não há como manter a proteção enquanto joga – jamais a deixe durante as sessões de jogatina, uma vez que irá sufocar o aparelho e causar danos graves nos componentes internos devido ao aquecimento excessivo. Por mais que seja cauteloso, inevitavelmente o pó se ajuntará.

Para começar a limpeza, desligue o videogame e desconecte todos os cabos. No Wii, a região que acumula mais poeira é a ventoinha na parte detrás que suga o ar para refrigeração. Jamais assopre ali: toda a sujeira vai para o interior do console. A melhor forma de limpar essa parte é usando um aspirador de pó, de preferência de mão para maior mobilidade. Assim tirará o grosso. Mas é possível que resíduos ainda permaneçam. Para terminar, aproveite que o Wii é leve, e segure-o com uma mão, com a parte do cooler voltada para baixo. Com a outra mão, pegue um pincel (como os utilizados para pintar guache) de cerdas macias e passe nas áreas que o aspirador não consegue alcançar, permitindo que o pó saia do aparelho. Faça o mesmo procedimento na pequena abertura protegida por uma grade na lateral direita, que também costuma armazenar muita poeira.

Na carcaça, recomenda-se esfregar um pano levemente úmido – entenda um pouco molhado, nunca encharcado, sempre é bom salientar –, empregando força extra em eventuais partes mais sujas. Evite usar algodão convencional, pois a fibra soltará indesejáveis fiapos, e é um estorvo tirá-las manualmente. Na parte da esquerda, onde ficam as quatro entradas dos controllers e os dois slots de Memory Card de GameCube, procure manter as portinholas fechadas quando o videogame não estiver em uso. Não custa nada e protege a

BRANQUINHOS: conserve-os dessa maneira!



CUIDADO com ranhuras e orifícios: eles acumulam sujeira!

região. Retire-as somente para limpeza. Os orifícios guardam sujeira em demasia, e é uma área de difícil acesso. Com um bastonete flexível (o popular cotonete) umedecido - sim, possuem algodão na ponta, mas a quantidade é pequena, e molhado não haverá problema - esfregue vagarosamente nas aberturas, tomando a cautela para não resvalar nos conectores. Na frente, mantenha sempre a porta fechada quando não utilizar cartão SD. Se estiver suja, use o cotonete para alcançar todos os cantos. O slot de disco pode acumular poeira nas beiradas, e a melhor forma de retirá-la é com um pincel de cerdas rígidas, fazendo movimentos de dentro para fora. Não aplique força demais.

Tudo aqui descrito refere-se à parte externa do Wii. Além da impossibilidade de abrir o aparelho com chaves de fenda normais, você pode sem querer estragar algo se tentar limpar lá por dentro. Portanto, leve em uma assistência técnica autorizada pela Nintendo para esse tipo de serviço.

LIVRE DA SUJEIRA

No que se refere aos controllers, o problema não é nem tanto a poeira, mas a gordura e os resíduos acumulados com a secreção de suor das mãos - aquela coisa nojenta e melequenta. Por mais que lave as mãos antes de jogar, não há como evitar a transpiração, sobretudo jogando Wii, no qual a movimentação constante e exercícios físicos tornaram-se atividades inerentes à jogatina convencional. A melhor maneira de proteger o Wii Remote é usando a proteção de silicone removível Jacket, que também confere melhor ergonomia no acessório. Ainda assim, os botões e o direcional digital ficam susceptíveis ao contratempo mencionado acima. Em torno deles - o mesmo se aplica aos botões do Nunchuk e do Classic Controller -, esfregue um cotonete com água ou álcool para tirar as manchas. Se a região suja for extensa, passe um pano molhado. Mas na fenda que há na parte lateral somente com cotonete conseguirá livrar da imundície. Quando perceber, não demore muito para tirar: quanto mais juntar, mais difícil será de limpar.

A wrist strap (correia que prende o Wii Remote ao pulso) costuma ficar encardida rapidamente. Basta retirar para limpá-la com mais facilidade, seja esfregando manualmente uma escovinha com sabão ou na máquina de lavar roupa. Certifique-se de guardar os controllers e também os memory cards em um armário ou gaveta para não acumularem poeira à toa em local aberto.

Em relação aos jogos, nunca deixe um DVD dentro do videogame desligado. Sempre que terminar de jogar, retire-o e guarde na caixinha. Jamais toque na face inferior da mídia - algo tão básico, mas cuidado que muitos não tomam - para que as marcas das impressões digitais não atrapalhem a leitura do canhão do Wii.

APAGANDO AS MARCAS

Manter o Nintendo DS limpo, em contrapartida, é muito mais simples. Quando não for jogar, guarde-o em um estojo para livrá-lo da poeira. O portátil, entretanto, não está livre do problema da gordura das mãos. Use o cotonete umedecido para tirar todas as manchas em volta dos botões. Já as telas são um capítulo à parte, pois uma delas é táctil, e o toque nem sempre é feito com a stylus. Ou seja, marcas e mais marcas digitais. Não há segredo para limpá-las. Pegue um lenço (como o usado para limpar óculos) e molhe-o levemente, sem sabão nem nada.Fazendo um movimento lateral, esfregue-o na tela. Agora vire o pano do lado seco para finalizar. Isso vale para as duas telas. Como costumam ficar sujas constantemente, faça o procedimento com freqüência.

CASA LIMPA

Não deixe de aproveitar o Correio N e enviar eventuais dúvidas que possam surgir. Sem muito esforço e com custo praticamente zero você pode manter a higiene dos seus videogames, e aproveitá-los por mais tempo. O Wii e o DS agradecem.

UMA BOLSA mantém seu DS limpinho



POKÉMON DIAMOND / PEARL



OBTENHA A NATIONAL DEX

Complete a sua Sinnoh PokeDex fazendo registros visuais de todos os 150 pokémon da região e vá ao laboratório do Professor Rowan. Quando você começar a falar com ele, o Professor Carvalho vai invadir a cena e fazer o upgrade em sua PokéDex.

EASTER EGGS:

Pó de Diamante

No dia 12 de janeiro (aniversário de Junichi Masuda, diretor do GameFreaks, voe até Snowpoint City e ao invés da tempestade de neve comum, estará uma neve cheia de cristais de gelo.

Feliz Aniversário:

Se você ajustar o calendário do seu Nintendo DS para sua data de aniversário e falar com Dawn, ela vai desejar-lhe um feliz aniversário. Isso só será possível depois que você vencer a Elite Four.

GANHANDO ESTRELAS E CORES PARA SEU CARTÃO DE TREINADOR:

Os requisitos podem ser completados em qualquer ordem, e não são relacionados diretamente à qualquer cor de cartão de treinador. Você ganha uma estrela por cada requisito completado, acumulando até cinco delas caso faça todos eles:

- Vença a Eite Four
- Vença um Master Rank Super Contest
- Vença 100 batalhas consecutivas no Battle Tower
- Obtenha a Platinum Flag em Underground (capture 50 flags)
- Capture 493 pokémon (exceto aqueles exclusivos de eventos do jogo)

Black Card: Obtenha 5 estrelas
Gold Card: Obtenha 4 estrelas
Red Card: Você começa com ele
Blue Card: Obtenha 1 estrela
Bronze Card: Obtenha 2 estrelas
Silver Card: Obtenha 3 estrelas

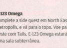


SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

PERSONAGENS OPCIONAIS:

Cream, o Coelho

Depois que Knuckles se juntar à equipe, vá até Cream no centro de Green Hill Zone. Vá depois encontrar Cheese na torre, no sentido sudeste, e ela se juntará ao time.



E-123 Omega

Complete a side quest em North East of Metropolis, e vá para o topo. Voe para oeste com Tails. E-123 Omega estará em uma sala subterrânea.



KNUCKLES tem cara de moça, mas é macho



SPECTROBES

LISTA DE CARD CODES:

Esses são todos os códigos que devem ser inseridos na máquina Card Port, habilitada pelo Upsilon Cube, que por sua vez pode ser encontrado em Kollin 1 à direita do quartel-general, debaixo de uma árvore na parte superior esquerda próximo ao museu ou baixando através da seção wi-fi downloads, sob o custo de 1 ponto. Os código são inseridos conforme você vê a seguir:

```
[1]----------------------[2]
----[A]--[B]--[C]--[D]----
----[E]--[F]--[G]--[H]----
----[ I ]--[J]--[K]--[L]----
[3]----------------------[4]
```

Se você precisar de ajuda...

A) O final da flecha no lado superior esquerdo
B) Acima da palavra "The" na primeira linha do texto
C) Acima de "port" na palavra "portion", na primeira linha do texto
D) O final da flecha no lado duperior direito
E) À esquerda do primeiro "the" na segunda linha do texto
F) A letra "d" na palavra "card" na segunda linha do texto
G) O segundo "the" na segunda linha do texto
H) A letra "S" da palavra "arrows" na segunda linha do texto
I) O final da flecha no canto inferior esquerdo
J) Abaixo do "T" na palavra "touch" na terceira linha do texto
K) Abaixo de "een" na palavra "screen" na terceira linha do texto
L) O final da flecha no canto inferior direito

PASSWORD E EFEITO

1243 HAJ	Windora Sordina (Color 2)
4123 IJL	Wing Geo (Termine o jogo)
3412 LAK	Windora Sordina
2134 IKD	Windora Sordina (Color 1)
4123 ICD	Windora Ortex (Custom Color 2)
1243 ILD	Windora Ortex (Custom Color 1)
2134 ELC	Windora Ortex
3412 FLI	Windora (Custom Color 2)
4123 ADC	Windora (Custom Color 1)
4123 ACL	Vilakroma (Custom Color 2)
1243 ICL	Windora
2134 JHI	Vilakroma
3412 HFE	Vilakroma (Custom Color 1)
4123 AEJ	Vilagrisp (Custom Part)
4123 IAH	Thunder Geo (Termine o jogo)
3412 LIH	Sigma Cube
4123 HEB	Tau Cube
3412 CGL	Seguslice
4123 IHG	Shakor Bristle
3412 GED	Segulos Propos
1243 BFK	Sapphire Mineral
2134 HDI	Samurite Voltar
3412 BGK	Ruby Mineral
1243 KEH	Samukabu
2134 GHA	Plasma Geo (Termine o jogo)
2134 LJE	Rho Cube
1243 AFI	Naglub
2134 FIH	Mossax Jetspa (Color 1)
4123 HKA	Kugaster Sonara
3412 DIF	Komainu
1243 KDA	Iota Cube
1243 CHL	Inkalade
1243 ECD	Inataflare Auger
3412 DAG	Ice Geo (Termine o jogo)
4123 EHI	Harumitey Lazos
1243 AHD	Hammer Geo (Termine o jogo)
2134 AFJ	Gristar
3412 IDG	Grildragos Drafly
1243 BED	Grilden Biblad
2134 BGJ	Emerald Mineral
4123 CHK	Danilob
1243 AHE	Danaphant Tuska
3412 HCI	Cyclone Geo (Termine o jogo)
2134 DAL	Aobasat Apex

UMA CABEÇA dessas deve doer um bocado...



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

PERSONAGENS E SKINS:

Para habilitar novos personagens e mudar a aparência de StarKiller, use os passwords a seguir:

BENKENOBI: Obi-Wan Kenobi
CHOSENONE: Anakin Skywalker
ECLIPSE: Juno Eclipse
HIDDENFEAR: Darth Phobos
JEDIMASTER: Mace Windu
MANDALORE: Master Rahm Kota
MAVERICK: Qui-Gon Jinn
NERFHERDER: Han Solo
PALPATINE: Imperador Palpatine
SERENNO: Count Dooku
SITHLORD: Darth Vader
T16WOMPRAT: Luke Skywalker (Eps. VI)
YELLOWJCKT: Luke Skywalker (Episódio IV)
ZABRAK: Darth Maul

MAIS PODER

As passwords a seguir lhe conferem melhorias de combate. Confira:

LIGHTSABER: Inimigos normais morrem com um só golpe do Lightsaber
SPEEDER: 1.000.000 de Force Points
VERGENCE: Força infinita
TYRANUS: Todos os poderes da Força
CORTOSIS: Modo Deus (torna-se invencível)

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

ITENS DA BAT-CAVERNA:

Acesse o computador da Bat-caverna e entre com um dos códigos a seguir na opção Enter Code:

ZAQ637	Alfred
JKR331	Batgirl
JRY983	Police Officer
HGY748	Fishmonger
MKL382	Military Policeman
PLB946	Security Guard
HTF114	S.W.A.T.
JFL786	Scientist
NAV592	Sailor
HKG984	Police Marksman
M1AAWW	Catwoman (Classic)
NYU942	Man-Bat
JCA283	Mad Hatter
GTB899	Poison Ivy Goon
DWR243	Zoo Sweeper
XVK541	Freeze Girl
CRY928	Riddler Goon
XEU824	Riddler Henchman
NKA238	Penguin Goon
BJH782	Penguin Henchman
KJP748	Penguin Minion
UTF782	Joker Goon
YUN924	Joker Henchman
HJK327	Clown Goon
KJL832	Police Car
LJP234	Police Bike
KNTT4B	Bat-Tank
HPL826	Catwoman's Motorcycle
EFE933	Two-Face's Armored Truck
BCT229	Mr. Freeze's Kart
RDT637	Harley Quinn's Hammer Truck
JUK657	The Joker's Van
DUS483	Garbage Truck
TTF453	Robin's Submarine
VJD328	Police Watercraft
PLC999	Police Boat
BTN248	Penguin Goon Submarine
ICYICE	Mr. Freeze's Iceberg
M4DM4N	Mad Hatter's Steamboat
CHP735	Harbor Helicopter
CWR732	Police Helicopter
LEA664	Wayne's Private Jet
GCH328	Goon Helicopter
HAHAHA	Riddler's Jet
HS000W	Mad Hatter's Glider

CÓDIGOS ESPECIAIS:

Também devem ser utilizados no computador da Bat-caverna:

ML3KHP	Corações extras
18HW07	Pontuação x10
WYD5CP	Invencibilidade
9LRGNB	multiplicador de pontos
N8JZEK	Armadura (Detonator Suit)
GHJ2DY	Construção rápida
MMN786	Item Power Brick Detector
WCCDB9	Pontuação x8
LK2DY4	Stud Magnet

LEGO INDIANA JONES

CÓDIGOS DE PERSONAGENS

Entre com os passwords a seguir na lousa da sala de matemática, em Barnett College.
Cuidado com as bolas de pedra, Indy!

04EM94 Barranca
CHN3YU Belloq (deserto)
TDR197 Belloq (selva)
VEO29L Belloq (padre)
8246RB Boxer
VJ5TI9 Oficial Britânico
DJ5I2W Membro da Tropa Britânica
B73EUA Comandante da Tropa Britânica
VJ3TT3 Captão Katanga
ENW936 Chatterlal
3NK48T Chucin
2K9RKS Coronel Dietrich
8EAL4H Coronel Vogel
C7EJ21 Dançarina
12N68W Desert digger
2MK450 Desert enemy officer
N48SF0 Desert masked bandit
3RF6YJ Desert monkey man
4NSU7Q Desert soldier
1MK4RT Desert swordsman
3NFTU8 Donovan
JSNRT9 Dr. Schneider (deserto)
VMJ5US Dr. Schneider (oficial)
593Y5R Enemy Bazookaman
MK83R7 Enemy bazookaman (diferente do de cima)
VJ48W3 Enemy butler
1MF94R Enemy communications officer
VJ7R51 Enemy guard
YR47WM Enemy guard (Nepal)
572E61 Enemy officer
B84ELP Enemy pilot
V75YSP Fedora
0GIN24 First mate
NE6THI Grail knight
HOV1SS Membro da Tribo de Hovito
VJ85OS Indiana Jones (oficial)
4J8S4M Indiana Jones disfarçado
24PF34 Jungle guide
WM046L Kaokan
3M29TJ Kazim (deserto)
NRH23J Kazim (Venice)
2NK479 Laoche
NFK5N2 Maharaja
13NS01 Major Toht
FJUR31 Mola Ram
2NKT72 Assassino Pankot
VN28RH Guarda Pankot
4682E1 Ancião do vilarejo de Punjabi
VJ37WJ Sherpa lutador
ND762W Sherpa atirador
0E3ENW Criança escrava
VM683E Thuggee
T2R3F9 Thuggee padre
VBS7GW Thuggee escravo
VK93R7 Willie como DJ
MEN4IP Willie de pijama
3N5LT8 Wuhan

SUPER PAPER MARIO

NOVOS PIXLS

Há 4 pixls que não são necessários para terminar o jogo mas ajudam bastante na hora do aperto:

Dashell: No fundo de Flipside Pit of 100 Trials. Ele faz com que você se movimente muito, mas muito rápido.

Tiptron (igualzinho à Tippi): Compre-o de Francis por 999 Coins após terminar o jogo.

Piccolo: Encaixe o 6th Pure Heart e ajude Merlee. Fale com Merluvee, Bestovious, Watchitt, Merlumina e Merluvee, nesta ordem. Você ganhará a Random House Key. Esse pixl cria melodias que acionam eventos in-game e curam alguns status problemáticos.

Barry: Vença Francis no capítulo 3-4, daí encontre Barry atrás de uma moita no capítulo 3-1. Esse pixl cria um campo de força que lhe protege de danos, e de quebra pode ferir seus inimigos.

SEGREDOS DO JOGO

Game Arcade

Se você entrar em 3D Mode enquanto estiver no Coffee Shop em Flipside B1, você poderá acessar um cano dourado que o levará para um cenário onde você poderá jogar três jogos diferentes usando três diferentes funções do seu Wii Remote, ganhando prêmios por pontuações altas. Um quarto minigame poderá ser habilitado caso você tenha um cartão dourado (que pode ser encontrado em Flopside Milk Bar ao entrar em 3D Mode e abrindo um baú).

Experiência infinita fácil, fácil

Precisa ganhar alguns níveis, mas está cansado de morrer em Pit of 100 Trials? Então segura essa: se você venceu o capítulo 5 (aquele com Crags e Sapiens), volte para 5-4. Lembra daquele cano que constantemente cuspia aqueles Sapiens irritantes? Pule e fique no bloco à direita dele e use a chama de Bowser. Ele continuamente matará os Sapiens, que não param nunca de sair. Em números, isso lhe confere 500 pontos de experiência a cada 3 ou 4 segundos, ou algo entre 7.500 e 10.000 pontos de experiência por minuto
(**NOTA:** essa dica não vale para versões PAL).





WiiWARE & VIRTUAL CONSOLE

A melhor seleção do que o Virtual Console tem para você

PAPER MARIO

O Porão Secreto de Luigi: Obtenha as Super Boots, vá para Mario's House atravessando Toad Town e dê o pisão no chão do quarto de Mario e Luigi várias vezes. Eventualmente, você verá um pedacinho do chão subindo a medida que você dá o golpe. Dê o pisão nesse pedaço e o chão vai abrir, dando acesso ao porão de Luigi. Dentro, você vai achar o diário do bigodudo de roupa verde e pernas finas.

Mario do NES: Na Boo Mansion, vá pela porta através do salão da entrada, aquela com um enorme vaso. Pule no vaso e ao sair, você será o Mario do antigo Nintendinho. Para voltar ao normal, saia da sala ou pule de volta no vaso.

Luigi assustado: Saia de Boo's Mansion ANTES de encontrar Lady Bow. Volte para Toad Town (você ainda deverá enfrentar Jr. Troopa), pule no seu Cano, e vá para casa. Entre no quarto de Mario e procure por uma parte estranha das lajotas do chão (a entrada para o diário de Luigi). Vá através dela e Luigi estará escrevendo em seu diário. Ele vê você, fica chocado e foge correndo. Isso não afeta a história do jogo nem as entradas no diário de Luigi.

Música original do Mario: Quando um novo capítulo começar, espere um momento e a música original "Super Mario Bros." começará a tocar.

Corações grátis e ilimitados: Em Toad Town saia do correio siga à direita. Eventualmente você vai se deparar com três criaturas azuis. A criatura à esquerda mexe os olhos, enquanto as outras duas estão completamente paradas. Ande em círculos ao redor daqueles com os olhos em movimento para receber corações.

Evite o uso de FP: Se você conseguir usar um ataque que consuma FP fora de uma batalha (como o Spin-Jump) e conseguir um First Strike, você automaticamente vai usar aquele ataque para entrar na luta mas não gastará FP algum. Isso também funciona para os ataques em parceria.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

New Game +: Quando você terminar o jogo uma vez, salve o jogo e dê o load. Você terá a opção New Game +. Nela, você pode escolher entre as dificuldades Hard e Very Hard. Os monstros e dungeons são muito mais difíceis de se derrotar, tornando-se verdadeiras pedreiras. Em compensação, você recomeça a história do jogo com todos os medals e itens da partida anterior, porém você deverá fazer toda a exploração novamente.

BOMBERMAN BLAST

Jogue com cabeças de Mii: Basta você jogar em todos os Battle Stages.

SIN AND PUNISHMENT

Sound Test: Vença o jogo na dificuldade de Easy para habilitar a opção Music Test dentro do menu Configuration



TEM DRAGON NO NOME, tem cara de Dragon Ball, mas não tem Piccolo ou Goku

DRAGON QUEST IV: CHAPTERS OF THE CHOSEN

Conhecida por ser uma das maiores rivais de Final Fantasy no oriente, a série Dragon Quest ganha seu primeiro jogo para Nintendo DS. Para ajudar aqueles que estão se aventurando neste mundo, preparamos um guia com diversas informações que serão úteis na jornada.

– Douglas Vieira

PRÓLOGO

A aventura começa numa seção de treinamento. Assim que ela for concluída, siga para o lado de fora e atravesse a ponte para que um diálogo comece; isso se repetirá mais uma vez antes que você descubra quem está falando: um sapo. Converse com ele e, em seguida, volte para o local onde estava treinando. Após o animal mostrar sua verdadeira identidade, entre na primeira casa do lado esquerdo e fale com a senhora e, em seguida, vá até o banco que está à frente do senhor. Fale com ele para encerrar a primeira parte.

CAPÍTULO 1

Esse capítulo começará com o rei conversando com todos os soldados. Ao final do diálogo, você estará no comando de Ragnar McRyan. Falando com as pessoas do vilarejo, uma mulher chamada Aignes dirá que seu marido está perdido e pede sua ajuda. Como um bom cavaleiro, hora de seguir atrás de pistas do sumiço.





Siga pelo caminho a oeste até chegar a uma caverna; atravesse-a e você estará a uma outra ilha, onde há uma cidade chamada Strathbaile. Na parte norte desta há uma escada que leva à prisão e a Angus. Fale com ele e depois leve notícias de seu paradeiro a Aignes, que pedirá para segui-lo. Sua nova missão é escoltá-la até o local onde está Angus.

Após o diálogo do casal, o prisioneiro dirá que as crianças da vila costumavam brincar num parque que há numa floresta próxima à cidade. Siga para a floresta que está a leste de Strathbaile.

Descendo pelo poço que há no local, você chegará a uma caverna - para sua surpresa, Ragnar começará a ouvi a voz de uma criatura que está perdida. Siga suas pistas e você chegará a Healie, um slime com poderes de cura. Além do novo aliado, procure pelos sapatos de Talaria, que serão úteis na próxima parte.



Saia do poço e use os sapatos de Talaria: eles darão a você poderes de vôo e o levarão até a torre que está numa ilha.

Essa torre não é muito grande, mas apresenta alguns inimigos fortes. No último andar, você encontrará o primeiro chefe do jogo: Psaro's Pawn e seu ajudante Winky. Comece destruindo o Winky para depois investir contra Psaro's Pawn. Lembre-se de recuperar o HP sempre que as coisas ficarem complicadas.

Ao derrotar o chefe, leve as crianças até Strathbaile e depois siga para Burland. Fale com rei e mais um capítulo estará encerrado.

CAPÍTULO 2

Agora a protagonista temporária é Alena. Comece falando com o Tsar e respondendo "Yes" ao dizer que quer sair para explorar o mundo. Como ele não deixará, faça a personagem bancar a rebelde após conversar com Borya (o velho com roupa verde) - para isso, vá até o quarto de Alena e saia pela parede que estava em reforma. Na fuga, Kiryl e Borya irão se unir ao grupo.

Saindo do castelo, seu próximo destino será a cidade de Taborov. Entre na primeira casa à direita e converse com o senhor que está dentro dela.

Em seguida, vá para a igreja, fale com o padre e responda "Yes" já se preparando para um confronto.

Eis o momento de encarar Master Kung e dois Foo Dog. Inicie atacando os Foo Dogs para tornar as coisas mais fáceis. Caso tenha evoluído Kiryl e Borya a ponto deles aprenderem Buff e Sap, respectivamente, utilize.

Depois que as coisas se ajeitarem em Taborov, siga sua viagem até Vrenor. Chegando nesta vila, vá até o hotel para ver um grupo fugindo com uma princesa. Saia pela mesma porta que eles e, em seguida, da cidade. Siga para o sul até encontrar uma caverna.





Siga até o último andar da caverna para obter o Armlet of Transmutation e, quando estiver de posse dele, volte para Vrenor durante a noite e entregue-o para o grupo que está no cemitério da cidade. Em troca, você receberá a Thief's Key.



Saindo da cidade, continue o caminho após a caverna até chegar ao Desert Bazzar. Andando por lá, um guarda dará a notícia de que o Tsar está com problemas. Volte para o castelo e fale com ele, que não responderá por estar mudo. Entretanto, há uma pessoa no castelo que sabe como resolver esse problema; saia novamente por onde fugiu no começo do capítulo e abra a porta azul. Ao falar com o senhor que está no cômodo, ele dirá que Josef Staligne, em Zalengard, sabe como resolver esse caso (ele está do lado de fora do castelo): utilizando o Birdsong Nectar.

Volte ao Desert Bazzar e entre na torre que está do lado esquerdo durante a noite. No último andar, você obterá o Birdsong Nectar - leve-o para o Tsar e ganhe o direito de atravessar o portal que leva até Endor, onde um torneio o aguarda.



Em Endor, siga até o castelo e fale com o rei e a princesa para ser aceito no torneio. Após vencer todos os oponentes, saia do castelo e volte para a cidade, onde receberá a notícia de que

DICAS GERAIS:

- Sempre que chegar em uma vila, investigue todos os barris, potes, armários e gavetas, pois muitos escondem itens úteis.
- Em alguns lugares, há diferenças de eventos durante o dia e à noite; em outros, os monstros que você enfrentará podem ser mais fortes.
- Rotacione a câmera sempre, pois alguns cantos que não podem ser vistos normalmente escondem itens (utilize L ou R para isso e os dois juntos para retornar ao ângulo normal).

algo estranho aconteceu no castelo do Tsar. Corra para lá e investigue todos os pontos antes de sair e encerrar mais um capítulo.

CAPÍTULO 3

Dica 1: neste capítulo, alguns inimigos podem derrubar dois itens que serão extremamente importantes: Steel Broadsword e Iron Armor. Guarde seis de cada e não compre as espadas que estão à venda por 10z em uma das vilas, elas são paraguaias!



Hora de trabalhar um pouco. Torneko é um vendedor e, inicialmente, sua melhor fonte de renda será trabalhando na loja de armas. Ao obter dinheiro para comprar alguns equipamentos, siga para a caverna que está ao norte da vila, onde você obterá a Steel Strongbox – antes de tirá-la do lugar, lembre-se de empurrar uma das duas pedras que há no andar para manter o botão pressionado.

De Lakanabanian, siga para o sul até chegar em Ballymoral. Entre no castelo e vá até a prisão tendo uma Chimaera Wing no inventário (é possível obtê-lo nas lojas das cidades). Fale com o rapaz que está na cela à direita e entregue o item a ele, mas tenha cuidado, pois os guardas o expulsarão se for visto (o melhor momento para chegar à cela é quando um guarda estiver descendo e outro subindo). Após fazer isso, fale com o príncipe, que o pedirá para encontrá-lo atrás da loja de armas à noite para levar uma carta à princesa de Endor. Porém, a ponte que leva até lá ainda precisa de reparos.

Volte para Lakanabanian e, na parte de cima, você verá o jovem que fugiu da prisão. Fale com ele, pegue o cachorro e siga para a primeira vila que está entre Lakanabanian e Ballymoral. Entrando nela, o animal seguirá para uma casa. Vá atrás dele e fale com o homem que ele está farejando. Em seguida, responda "Yes" à pergunta e Archie O' Tect's irá para Ballymoral consertar a ponte. Vá até lá e fale com o rei para liberar o caminho até Endor.

Agora, você fará o serviço de um mensageiro: vá até Endor, leia a carta para a princesa; volte a Ballymoral e leia a mensagem para o rei. Ao fazer isso, retorne à Endor e fale com o rei. Ele dará a permissão para que você abra uma loja na cidade, mas a situação financeira está complicada - hora de reverter esse quadro, pois é necessário ter 35000 gold para realizar esse sonho.



Dica 2: antes de seguir o roteiro, é interessante contratar dois assistentes que estão na cidade: um deles é um cavaleiro que está na frente da igreja. O outro é um bardo que está no hotel - reserve 1000 gold para isso.

Ao sair de Endor, siga pelo lado leste, atravesse a ponte e depois suba até chegar a uma caverna cercada por uma espécie de lago com veneno, onde sua principal meta é obter a Silver Goddess Statue. Ao encontrá-la, volte para Endor e vá até a casa que está à direita da loja de itens. No segundo andar, fale com o rapaz, que ficará surpreso e oferecerá 25000 gold pelo item. Venda-o. Caso ainda falte dinheiro para completar 35000 gold, venda os equipamentos que estão sobrando.



Quando conseguir o dinheiro, vá até a casa que está à frente da igreja e fale com o senhor no segundo andar. Entregue o dinheiro e ele venderá a loja.

Feito isso, vá ao castelo falar com o rei e, em seguida, com o responsável pelo armorial do castelo, que solicitará uma encomenda de 6 Steel Broadswords e 6 Iron Armors. Quando tiver os itens, os entregue e receba a recompensa: 60000 gold (não gaste!).

Saindo de Endor, vá até a caverna que está a leste, pois há um senhor nela precisando de dinheiro para continuar uma escavação - não por coincidência, a quantia é de 60000 gold. Doe a ele, que ficará satisfeito e dirá que o avisará quando o túnel estiver pronto.

Volte à Endor e fale com sua esposa. Em seguida, vá até o cassino e depois retorne para receber a notícia de que o caminho está aberto. Siga por ele e complete mais um capítulo.



EI, MESTRE DOS MAGOS... quer ser meu amigo?

CAPÍTULO 4

A maioria dos RPGs tem uma história de vingança, e em Dragon Quest IV ela aparece com as irmãs Meena e Maya.

Saia de Layssez Fayre e siga para Abaut du Monde, a primeira cidade ao norte. Conversando com os moradores locais, você descobrirá que Oojam, um dos alunos do pai das irmãs, está numa caverna a oeste. Siga até lá.

Nesta caverna, você terá três missões: encontrar os itens Night Light e Silence Sphere e Oojam, o novo aliado. Quando fizer isso, siga para o norte após Abaut du Monde para chegar em Havre Léon.

Na cidade, vá até a prisão que está próxima à ponte de saída e fale com o primeiro prisioneiro. Ele dirá que está preso por ter usado um explosivo próximo ao quarto do conselheiro de Palais de Léon, mas indicará o local onde você pode conseguir o item: Mamon Mine, que está numa região a noroeste de Havre Léon.

O item mais importante neste passo é o Powder Keg, que está num baú no último andar da mina. Ao obtê-lo, volte para Palais de Léon e use no espaço ao lado da sala do conselheiro, que sairá assustado para um local secreto no castelo. Siga-o.

Nesta sala, fale com o rei e prepare-se para um novo confronto (lembre-se de usar a Silence Sphere para bloquear os ataques mágicos). Após derrotá-lo, você enfrentará Marquis de Léon. Não insista gastando itens, pois essa é uma batalha onde é preciso ser derrotado para prosseguir.

Seu grupo acordará na prisão. Fale com o senhor que está na cama e ele dirá que há um passe (Boarding Pass) no baú. Pegue-o e, quando deixar a prisão, os guardas irão atacá-lo, mas Oojam ficará para trás dando cobertura. Vá até o porto de Havre Léon e entregue o passe. Converse com os tripulantes e depois com o capitão para concluir o capítulo.

CAPÍTULO 5

Agora você controla o protagonista em definitivo (que chamaremos de Herói). Este capítulo começa com o Herói pegando um Packed Launch que deve ser entregue para seu pai, que está pescando no rio. Ao fazer isso, volte para a casa onde tudo começou e fale com sua mãe, em seguida, a vila será ataca e totalmente destruída.

Agora, a primeira coisa que você deve fazer e reunir os personagens dos capítulos anteriores. As primeiras serão Meena e Maya, que estão em Endor (siga para sudoeste e você chegará lá): Meena está próxima à igreja e a outra no cassino. Fale com as duas para que se unam ao Herói.

Próximo à vila onde esse episódio começou há um lugar chamado Casabranca. Siga para o leste e você encontrará uma casa com teto azul. Entre nela e converse com Hank Hoffman Jr, pois ele tem uma carruagem que é essencial para atravessar o deserto. Entretanto, ele precisa de um estímulo para sair novamente em busca de aventuras. Siga novamente para o leste e você achará uma caverna e, em seu interior, um item chamado Symbol of Faith. Quando estiver com ele, volte e fale com Hoffman Jr. para que ele se una ao grupo temporariamente.

Seguindo pelo caminho do deserto, você encontrará duas cidades: Bath e Porthtrunnel. Vá para a segunda e nela descobrirá que há um problema com um farol local, que impede a partida dos barcos do porto. Siga a leste e você achará uma torre e o local para resolver esse problema.



NADA COMO uma boa variedade de chapéus para alegrar sua jornada

Na entrada da torre você verá Torneko, que explicará que a única forma de solucionar o caso é subindo até o último andar do local e utilizando o Holy Ember na pira. Antes disso, porém, haverá uma luta contra três inimigos. Após derrotá-los, utilize o Holy Ember para as coisas voltarem ao normal.

Volte para Porthtrunnel e você encontrará Torneko à frente do cais. Fale com ele, responda "Yes" e mais um aliado estará no grupo.

Sua próxima parada é em Mintos, que está no continente ao sul. Ao chegar à cidade, Hoffman Jr. abandonará o grupo, mas permitirá que fique com a carruagem.

Siga até o centro da cidade e fale com o senhor chamado Conrad Ilton. Responda "No" e "Yes" para as suas perguntas e você ganhará um mapa. Ao usá-lo, um "X" aparecerá no seu "mapa mundi", mas não é possível chegar lá ainda.



Vá até o hotel e suba ao segundo andar para encontrar Borya e Kiryl, que está muito doente. O mago se unirá ao grupo e dirá que precisa procurar Alena.

Siga para a parte que está abaixo do "X" e você encontrará um novo reino: Parthenia. As pessoas daqui informarão que Alena foi para uma caverna ao sul para procurar algumas sementes. Corra para lá.

No final dessa caverna, você encontrará dentro de um baú as Feverfew Seeds (preste atenção, pois algumas setas, como uma espécie de esteira rolante, guiarão o seu grupo até um determinado local). Pegue-as e volte a Parthenia onde, ao falar com o rei, você receberá um item chamado Feverfew Roots. Leve-o até Kiryl para curá-lo e ele e Alena se unirão ao grupo.

Agora, falta apenas Ragnar. Ao sair do quarto onde Kiryl estava, um bardo dirá que ele está em Palais de Léon. Entretanto, você não consegue abrir as portas vermelhas, mas encontrará a Magic Key na caverna onde Oojam apareceu - vá até o baú que estava próximo dele e tente abri-lo de novo: pressione o botão e desça as escadas para pegar a chave.

Ao voltar à Palais de Léon, você deverá enfrentar Marquis de Léon e, ao terminar a batalha, Ragnar seguirá o grupo.

Sua próxima parada é no castelo de Alena. Vá para o segundo andar e você verá o rei, mas, ao falar com ele, sua verdadeira identidade será revelada e mais um confronto começará. Derrotando-o, o acesso à porta vermelha no primeiro andar estará livre: abra-a e pegue o Magma Staff e a Flute of Revelation.

Teleporte-se para Parthenia e você verá, ao norte, uma parte do mapa que (provavelmente) ainda não foi desbravada. Vá até lá e andando pela região encontrará uma caverna. Use o Magma Staff próximo às pedras para abrir caminho (lembre-se de pegá-lo de volta) até o reino de Femiscrya. Entre no castelo e siga para o cômodo que está atrás da freira. Fale com o bardo e depois abra a gaveta que estava na frente dele e, ao tentar sair do aposento, seu grupo será acusado de roubo e preso - entretanto, a rainha falará com você e dará uma chance de mostrar quem é o verdadeiro culpado: basta responder "Yes" e "No" para as duas perguntas.

Saia do castelo e vá para sudeste, onde você encontrará a caverna. O ladrão está escondido aqui, mas não se entregará sem luta.

Voltando ao castelo, fale com a rainha para ganhar a Ultimate Key, que pode abrir qualquer porta. Liberte o companheiro que ficou em custódia, depois siga para o lado oposto do andar principal e desça as escadas para encontrar o Zenithian Shield, um dos equipamentos necessários para a batalha final.

Hora de pegar mais duas partes do conjunto Zenithian: teleporte-se para Parthenia e saia pelo lado direito com o barco. Suba e você verá uma





ilha com um castelo (onde é possível trocar as Mini Medals por itens) e, pouco acima, uma caverna. No final dela estará a Zenithian Armor. A outra parte está em Canalot, uma ilha que está mais a noroeste do mapa. Entre no castelo e vá falar com o rei. Ele procura alguém que o faça rir e seus personagens fracassarão ao tentar fazer isso. Teleporte-se para Laissez Fayre durante o dia e você encontrará o comediante Tom Foolery. Recrute-o para o grupo e o coloque à frente dos demais antes de falar com o monarca novamente. Quando o diálogo terminar, você ganhará o Zenithian Helm.



Siga para Endor e, em seguida, continue o caminho pelo canal que está abaixo do reino No final dele, há uma fortaleza. Entre nela e você estará em Royal Crypt, onde sua meta é encontrar o Mod Rod. Ao obtê-lo, siga para Mintos e vá para o continente que está um pouco abaixo. Passe por uma cidade chamada Riverton e, continuando o caminho, você estará num local com uma estátua, que na verdade é uma fortaleza que dá acesso à Diabolic Hall, local onde diversos monstros vivem. Vá até o último andar e pressione o botão para "dar vida" à construção.

Chegando em Diabolic Hall, utilize o Mod Rod até ficar com a aparência de algum monstro. Quando isso acontecer, vá até a sala que tem um palco e duas mesas. Após falar com os monstros do local, coloque-se ao lado do tigre azul e aguarde. Finalmente você saberá quem é Psaro, que pedirá para que todos os monstros se encontrem em Mamon Mine.

O local agora está diferente. Siga andando por lá e, no final, você encontrará uma criatura chamada Estark. Depois de vencê-lo, retorne alguns andares e o baú que estava protegido por um monstro estará livre: dentro dele está o Gas Tank. Hora de retornar à Riverton.

Numa das casas dessa cidade, há um rapaz que pretende construir um balão. Entregue o Gas Tank a ele e você ganhará um novo meio de transporte. Eis o momento de descobrir o que o "X" no mapa esconde.

Chegando até o ponto marcado, você verá a grande árvore da vida, Yggdrasil. Antes de desvendar os segredos da árvore, tenha apenas três guerreiros em seu grupo, pois no último andar é preciso resgatar uma garota que está machucada. Na mesma área onde ela é encontrada, está o último equipamento lendário: a Zenithian Sword.

Com todos os equipamentos em mãos, siga até a pequena ilha que está próxima ao centro do mapa. Desça com o balão nela e uma nova área aparecerá, mostrando uma nova cidade, uma caverna, uma fortaleza (visite esta obrigatoriamente para obter o Baron's Bugle, que permitirá a invocação da carruagem para o local da última batalha - utilize o item antes da luta final) e uma torre. Esta última dará acesso à Zenithia.

Chegando à cidade celeste, Orifelia, a garota que você salvou em Yggdrasil, deixará o grupo. Procure por ela novamente para que um novo personagem se una ao grupo: Sparkie.

Feito isso, fale com o dragão que está na sala do trono para que ele desperte o verdadeiro poder da Zenithian Sword. Quando isso acontecer, uma cena começará e numa das áreas do lado de fora do castelo haverá um buraco. Caia nele e você estará no local que o levará à área onde o último chefe se encontra. Entretanto, antes de chegar até ele você terá que quebrar as quatro barreiras que protegem a última fortaleza. São quatro inimigos que estão nos templos laterais e não oferecem muito perigo. Quando as quatro proteções caírem, siga para Demon Castle.

Atravesse esse castelo e você estará de frente para vulcão onde Psaro o aguarda. Utilize o Baron's Bugle e prepare-se para a batalha. Cuide-se, pois este chefe possui sete fases - faça uso de todos os personagens para amplificar o poder de seus lutadores e recuperar-se. Não economize nada, pois esta é a última batalha... Ou não!

CAPÍTULO 6

Após derrotar Psaro e ver a cena final, salve o jogo e você verá que agora existe um novo capítulo. Neie, é possível fazer mais algumas coisas, como obter um novo aliado e até conseguir mais um final, mas isso você confere no site da Nintendo World.





COMUNIDADE

CORREIO N

Mostre sua opinião na Comunidade da NW

CARTA DO MÊS

AMOR COM "N" MAIÚSCULO

Tenho apenas treze anos, porém nesse meu pequeno tempo de vida aprendi a idolatrar as dungeons de The Legend of Zelda, as incríveis aventuras do bigodudo encanador, as batalhas emocionantes de Pokémon, o insaciável apetite de Kirby, as lutas inesquecíveis de Smash Bros e tantos outros.

Lembro quando tive meu primeiro videogame, um Game Boy Color roxo transparente, ganhei junto com o game Pokémon Blue (e meu irmão a versão Red) e este jogo revolucionou minha vida. Comecei assim a entrar no universo da Nintendo.

Alguns anos depois, meu irmão e eu recebemos de presente de natal um fantástico Nintendo 64 junto com o Mario Party 3.

Ficamos vidrados nos jogos do poderoso N64, e foi aí que decidi comprar uma revista de games: procurei por várias bancas de jornal, mas nenhuma revista seguiu minhas expectativas, até encontrar uma capa escrita "Nintendo World". Depois liguei para o serviço de atendimento ao cliente, e como um milagre, meus pais deixaram eu encomendar todas as edições anteriores que eu perdi da NW! Desde então minha vida foi cada vez melhor, cresci e comprei um GBA, logo depois um GBA SP, depois um GameCube, DS e Wii. Hoje sou um dos maiores fãs da Nintendo e tenho todas as edições da NW, mesmo eu tendo apenas 13 anos de idade!

Leonardo Vianna Bozza
Cotia/São Paulo

Uau, você teve muita sorte em conseguir juntar todas as edições. A Nintendo realmente domina em todas as plataformas, você deve ser um colecionar muito orgulhoso. E pensar que tem gente que ainda acredita cegamente que games não ensinam nada de útil para o jovem, se isso fosse verdade hoje não teríamos tantos jogos de treino cerebral aparecendo e o próprio DS e Wii sendo usados em hospitais. Para comprovar, aliás, nem é preciso ir muito longe nos gêneros - os jogos que você citou são ótimos exemplos de aprendizagem prática, natural e divertida.

OUTRO LEITOR APAIXONADO

Quero parabenizar a Nintendo por sua característica marcante: durabilidade!!! Tenho um Super Nintendo há 14 anos, e o mesmo já estava aposentado há 2 anos sem uso nenhum, mas hoje liguei só para ver se funcionava e ele estál igualzinho ao primeiro dia que comprei! Que beleza! Sim, ainda tenho um N64 faz 8 anos e o aparelho continua do mesmo jeito, nunca apresentou nenhum defeito! Por isso amo a Nintendo de coração!

Marcus Gomes
Por e-mail

Aproveite para agora reviver os grandes clássicos do passado, Marcus. Este era uma dos melhores momentos daquela época, não precisávamos nos preocupar em danificar o leitor nem nada disso... no máximo uma assopradinha esperta no cartucho já resolvia o problema.

CONFETES DE ANIVERSÁRIO

Nestes 10 anos meu nome nunca apareceu na NW, mas eu sempre estive aqui, como um irmão tímido que vislumbra e se esconde por trás do

ÍNDICE

ATENÇÃO!

A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para: redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista intendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 6877-6050

mais velho. Me emocione com a primeira edição da assinatura chegando na porta. Era tão precioso que até o embrulho era guardado com esmero junto à grande coleção. Hoje mais de 100 edições fazem companhia aos meus consoles Nintendo que vão desde o SNES até o GameCube (o DS está sempre comigo, e o Wii ainda é um objetivo).
Sempre me senti como parte do coração da família, vocês influenciaram até na minha decisão de carreira, optando pela área da Comunicação Social. Sonho de menino ser redator da NW. Passei dos 11 anos até os meus atuais 21 lendo todos os meses a minha paixão irremediável. Então, este é meu presente a vocês, um irmão que sempre esteve lado a lado aparece para dar um forte abraço a cada um desta magnífica equipe. 10 anos de sucesso e eu estou muito feliz não "por vocês", mas COM vocês.

Victor Delamar Magalhães
Por e-mail

Quanta gentileza sua, Victor, nós ficamos igual o Mario quando pega aquele power-up que o transforma em balão em Super Mario World. Já prepara mais uma gaveta porque mais 100 edições estão chegando...

ANSIEDADE POR UM NOVO MARIO

Não seria uma boa ver o Mario e a galera dele andando de skate? Já pensou um modo battle com Mario, Luigi, Peach, Wario etc se enfrentando e lançando cascos, bananas ou bombas enquanto fazem manobras inacreditáveis? Talvez poderia ter um modo de corrida e outro para fazer manobras. Só de pensar já dá água na boca! Vão por mim, seria uma boa.

Leudo Junior
Por e-mail

Olha, realmente esta foi uma idéia muito boa. O Mario já encarou tantos esportes e competições que mais um só iria somar para o currículo do barrigudo encanador. O que poderia ser melhor do que descer de skate a escadaria do castelo da princesa no Reino dos Cogumelos?!

HYRULE TAMBÉM MERECE

Eu sou fã da série Zelda e eu acho que vocês se esqueceram de colocá-lo entre os obrigatórios do Wii. Sim, The Legend Of Zelda: Twilight Princess é um dos melhores jogos do Wii e sem dúvida deveria estar na lista. Continuando lendo a revista, cheguei aos obrigatórios de DS, e adivinha? Não encontrei Zelda: Phantom Hourglass lá! É um dos jogos mais inovadores e bastante divertido. Mas tirando isso a revista está ótima e parabéns pelos 10 anos!

Victor Hugo
Por e-mail

Poxa, a verdade é que o Wii e o DS têm tantos jogos bons que precisaríamos de uma edição inteira para listar todos. Mas você está certíssimo, os dois Zelda são obrigatórios, principalmente para quem procura a melhor versão da atualidade em Zelda: Twilight Princess ou o perfeito uso da stylus em Phantom Hourglass.

BRINCADEIRA SAUDÁVEL

A edição de aniversário ficou muito boa e o pôster gigante já está no meu quarto - o difícil foi só escolher o melhor lado. Agora vamos para o meu dilema: quero muito comprar um Wii Fit para a minha namorada, só que não quero que ela encare o presente como um insulto do tipo "você precisa emagrecer!". E agora, quem poderá me defender?

Túlio Alves da Cunha
Belém/Pará

Eeeu! Bom, essa é fácil: mostre para ela os jogos divertidos e engraçadinhos do Wii Fit, como o bambolê e a corda bamba. Afinal, o Wii Fit não é apenas uma "academia", é uma forma totalmente diferente de jogar minigames casuais. Se tudo der errado, diga que quem tem que entrar em forma é você e o jogo é para ela lhe controlar melhor!

OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

Na edição de aniversário da Nintendo World, você pôde conferir um dossiê completo sobre o Nintendo DS. Algumas imagens de versões especiais do portátil chamaram a atenção de vários leitores que leram a matéria, e nos bombardearam de e-mails e cartas querendo saber mais sobre esses verdadeiros objetos de desejo. Então se prepare, porque depois de conhecer algumas edições especiais, seu DS vai parecer peça de museu.

PROTEÇÃO DE CRISTAL

Tem dinheiro sobrando e quer dar uma melhorada no visual do seu portátil? Então olha essa capa de "proteção" do Nintendo DS feita com cristais. E não pense que é bijuteria, pois o preço desses adereços para seu DS Lite custa quase que o dobro do próprio portátil. Tudo bem que isso não é uma edição especial propriamente dita, mas saca só como elas são lindas!

Agora você só precisa guardar uma boa quantia de dinheiro e escolher qual dessas capas personalisadas combina mais com o seu DS.

Preço: US$380

Onde encontrar: http://www.crystalicing.com



ZELDA GOLD SPECIAL EDITION

Em novembro de 2007, a Nintendo lançou um pacote especial do DS que vinha com uma cópia de Legend of Zelda: Phantom Hourglass e uma edição dourada do portátil. Além da cor simplesmente linda, ainda existe um detalhe mais que especial: a Triforce estampada na tampa do DS.

Preço: De US$150 até US$250

Onde encontrar: Sites de leilão



POKÉMON PALKIA E DIALGA EDITION

Gosta de Pokémon? Quer um DS estilizado e menos chamativo que aquele amarelo Pikachu? Então você é a pessoa certa para adquirir esse DS Lite com os Pokémon Dialga e Palkia desenhados em prata na tampa do portátil. O pacote ainda acompanha uma bolsa personalizada. Coisa para fã. De bom gosto.

Preço: US$129,99

Onde encontrar: Em lojas especializadas

NINTENDOGS EDITION

Sua irmã/namorada já está há algum tempo te enchendo para você dar um DS rosa? Então capriche no presente e dê esta edição especial, que além de ter um detalhe em forma de pegada na tampa, ainda vem acompanhada de quatro jogos de cachorrinho.

Preço: US$ 249,96

Onde encontrar: Em lojas especializadas

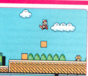


VÍDEOS INCRÍVEIS

Se a gente pedir para você lembrar de 100 jogos do NES, será que você consegue? Quem é da gloriosa época do Nintendinho com certeza vai conseguir boa parte. Se você é novo e não jogou os primeiros jogos de suas séries favoritas, ou não conhece as que estão voltando para o Virtual Console do Wii, nossa recomendação do mês é uma compilação que mostra 100 jogos de NES em 10 minutos.

link: http://br.youtube.com/watch?v=um-GMygsRg4

Ou busque por: 100 NES games.



MUNDO N

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10: Cosplayers

Não está no Aurélio, mas deveria: Cosplay - ato ou efeito de se vestir do seu personagem favorito. Essa arte de se fantasiar dos heróis é tão bacana que quando nós não podemos nos vestir, pelo menos elegemos quais são os melhores. Veja nossa lista dos melhores cosplayers de jogos da Nintendo:



10 SCORPION

Jogo: Mortal Kombat II (SNES)

Destaque: Lente de contato from hell

Nós não sabemos o que impressionou mais: se foi a cara de psicopata do cosplay ou aquelas lentes de contato. Que medo!



9 MEGA MAN

Jogo: Mega Man (NES)

Destaque: Mega Buster de algodão

Reparem na posição e na feição do tiozão: não tem como não rir. O cara realmente levou muito a sério o papel de se fantasiar do robozinho azul.

8 LEON SCOTT KENNEDY

Jogo: Resident Evil 4 (GC/Wii)

Destaque: Casaco de pele maneiro. Será que tem no eBay?

A gente ainda não descobriu se a intenção era fazer um cosplay do Leon, de Resident Evil 4, mas é inegável que ficou parecido.

7 PRINCESA PEACH

Jogo: Super Mario Bros (NES)

Destaque: Os "cosplayers" de Goomba e 1UP

Todo o charme da princesa mais seqüestrada do mundo dos games retratada no rostinho simpático da garota camaleão Jenni, que é uma deusa do cosplay.

6 LINK

Jogo: Legend of Zelda Twilight Princess (GC/Wii)

Destaque: Cadê a espada na bainha?

Ignore a pose suspeita desse Link, a gente sabe que o verdadeiro jamais ficaria com essa cara de "nada". Mas temos que confessar que ficou muito bem feito.

5 MAI SHIRANUI

Jogo: Real Bout 2 (SNES)

Destaque: Rostinho de "quer ser meu Andy?"

Não poderia faltar um cosplay da musa Mai, diz aí? Só faltou mesmo um leque para completar a fantasia. Mas acho que você não sentiu falta do leque, certo? Que bom!



4 SNAKE E MERYL

Jogo: Metal Gear Twin Snakes (GC)

Destaque: Será que se a gente olhar muito, a Meryl fica envergonhada?

Repare como as roupas ficaram bacanas! As joelheiras do Snake deixam qualquer Tony Hawk no chinelo.



3 TRAVIS TOUCHDOWN

Jogo: No More Heroes (Wii)

Destaque: A posição de recarga parece de descarga

Não há como negar que a fantasia ficou bem feita. Sem falar na cara do japa, que incorporou o espírito do anti-herói maluco criado por Suda51.

2 CAMMY

Jogo: Super Street Fighter II (SNES)

Destaque: Alguém viu as botas? Que botas?

Cammy é uma das personagens mais belas da série Street Fighter. Não tem como negar que esse cosplay pegou bem o espírito da coisa. E como pegou!

1 SAMUS

Jogo: Metroid Prime (GC)

Destaque: TUDO

Sem sombra de dúvidas é o cosplay mais lindo e fiel já feito! Desde os detalhes da armadura até o rostinho, mais uma vez, encantador de Jenni. Resultado de muito tempo e muito dinheiro. Coisa linda!

ONLINE

Fique por dentro da rede

A Nintendo World agora tem uma comunidade oficial no Orkut! O que? Você ainda não sabia?

Em nossa nova comunidade você vai poder interagir diretamente com toda equipe da revista e também com os maiores fãs da Nintendo, podendo dar suas opiniões e sugestões sobre o que você acha da NW. De quebra, você ainda vai poder conferir as noticias mais quentes da Big N, além de sempre espiar as novidades da Nintendo World em primeira mão.

Então acesse agora mesmo o novo ponto de encontro da galera e participe das discussões mais bacanas no nosso fórum. Link: **http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=70091529**

Ou procure na busca do Orkut por: **Revista Nintendo World Oficial**



CRUZADINHA N

Teste seus conhecimentos e aprimore sua memória Nintendista

Acha que sabe tudo sobre a Nintendo? Então aproveite e teste seus conhecimentos em nossa Cruzadinha N. Este mês as respostas levam a nomes de grandes personagens da Big N. Achou fácil? Então manda bala!

1. Tem bigode, usa suspensórios, mas não é herói.
2. Quem disse que a princesa está em outro castelo?
3. Tem franja, mas não é emo.
4. Sobrenome de treinador Pokémon.
5. Tem boné e gosta de bananas.
6. Parece um marshmallow, mas não é o Boo.
7. Tem cabelo azul e é bom de briga.
8. Égua mais famosa da Nintendo.
9. É loira, heroína e não é a Peach.
10. Verde, linguarudo e boa-praça.
11. Entra pelo cano, mas não exerce sua profissão.
12. Tem moto até no nome.
13. Foi com o Mario para as Olimpíadas

Confira se você acertou todos os nomes: **1.** Waluigi | **2.** Toad | **3.** Link | **4.** Ketchum | **5.** Diddykong | **6.** Kirby | **7.** Littlemac | **8.** Epona | **9.** Samus | **10.** Yoshi | **11.** Mariobros | **12.** Miyamoto | **13.** Sonic

QUAL É O GAME?



Você joga coisa antiga?

A resposta certa do mês passado é **Clay Fighters**, e o único leitor que conseguiu matar a nossa charada até o fechamento desta edição foi o Carlos Alberto Tadeu Mazmanian. Parabéns! Agora queremos ver se vocês conseguem adivinhar qual o game desta imagem ao lado. Mande seu palpite para redação@nintendoworld.com. Escreva "Qual é o Game" no assunto, nome do jogo, seu nome e endereço completo. Os três primeiros e-mails com a resposta certa vão aparecer aqui na próxima edição e ainda vão levar para casa uma cartela de adesivos do Pokémon. Boa sorte!



GADGET

Você não pode ficar sem o seu

DESPERTADOR 8-BIT

Depois de uma longa noite de jogatina, nada melhor que acordar com sons de jogos do Mario, certo? Bem, nós não temos tanta certeza. Mas um despertador em forma de controle de NES realmente é um gadget de respeito. Essa belezinha aí tem monitor de LCD e sons retrôs. Uma pena que só é possível encontrar esse despertador no Japão, mas nada que um grande amigo que more por lá ou uma loja importadora não resolva.





PROJETOR HIGH TECH

Ta cansado de jogar Wii naquela sua TV tubão de 14 polegadas? Então que tal dar um upgrade na sua sala e adquirir esse super projetor da Toshiba que reproduz imagens do console em 2,9 metros? A empresa japonesa lançou na Europa um pacote que vem com o projetor ET-10 e um Wii. O preço não é muito animador: 1,199 Euros. Mas tudo bem, se anime pensando que você vai poder jogar com uma resolução de 854x480 pixels, luminosidade de 1.200 ANSI-Lumens, contraste de 2.000:1 e reprodução de 16.7 milhões de cores. Melhor que seu tubão, diz aí?

PICTO ARTE

Desenhe, pinte, cole...

Pela qualidade do desenho, já notamos que está tudo Well para o nosso amigo Maxwell da Silva Coelho.

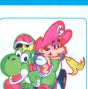
Parabéns pela obra de arte, e continue contribuindo com o Picto Arte, guri!

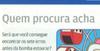
Já sobre sua carta, em que nos pediu um Wii e um Ds, temos duas opções: a primeira, é pedir os videogames para o Papai Noel (ou Sinterklaas, na Holanda). A segunda, e mais bacana, é participar das promoções na revista e website Nintendo World. Quem sabe você não tira a sorte grande? Um forte abraço da redação!

Envie você também o seu desenho: redação@nintendoworld.com.br

Se preferir enviar uma carta, nosso endereço é Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho, São Paulo - SP - CEP 05437-000.







7 ERROS

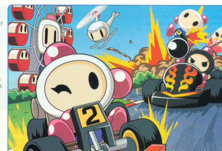
Quem procura acha

Será que você consegue encontrar os sete erros antes da bomba estourar?

O desafio deste mês vem do game Bomberman: temos uma explosão de erros nas imagens abaixo, e cabe a você desarmar essa bomba.

Encontre os sete, seja feliz e mande sugestões para a próxima edição.

Aguardamos o seu e-mail: redação@nintendoworld.com.br





Confira se você encontrou todos os erros:
1. Estilhaço de explosão no céu | **2.** Olho do Bomberman | **3.** Boca do balão ao fundo (direita) | **4.** Traços ao lado do balão ao fundo (direita) | **5.** Cor da derrapada no Kart | **6.** Bomba na mão do Bomberman | **7.** Rosto da roda gigante.

GORDOS, BIGODUDOS E MAGRELOS: aqui, o ringue é de todos

PUNCH-OUT!!

CRUZADO CERTEIRO

Mario, Zelda e Metroid são os representantes mais ilustres do panteão de franquias da Nintendo, mas não são os únicos integrantes desse universo admirável: muitas séries progrediram e outras foram esquecidas. Com o advento do Wii, os fãs vislumbraram o regresso de jogos clássicos, como Kid Icarus, Pilotwings e Duck Hunt. Porém, nenhum se mostrava mais perfeito para retornar depois do minigame de boxe em Wii Sports do que o saudoso Punch-Out!!, que havia passado batido por Nintendo 64 e GameCube. Eis que durante a conferência da Nintendo em outubro, uma iteração para Wii foi confirmada: finalmente poderemos trocar sopapos com o Wii Remote e o Nunchuk.

A experiência adquirida com Super Mario Strikers (GC) e Mario Strikers Charged (Wii) respaldou o estúdio canadense Next Level Games para desenvolver a iteração para Wii de Punch-Out!!, com previsão de lançamento para 2009. Se você estava receoso por achar que o jogo seria descaracterizado, pode ficar tranqüilo. O novo Punch-Out!! bebe diretamente da fonte de Super Punch-Out!!, sendo que você observa Little Mac (embora não tenha sido confirmada a identidade, tem visual parecido com o Assist Trophy de Little Mac no Super Smash Bros. Brawl) de costas, levemente transparente, e fica frente a frente com o oponente. Pitorescas figuras conhecidas de lutas passadas, a exemplo do eterno fracassado Glass Joe, do bigodudo Von Kaiser e do rei gordão King Hippo, foram confirmadas no trailer de anúncio do título. O traço dos personagens lembra bastante a versão do SNES, e com agradável toque cel-shading. Já a música... Ao menos nesse primeiro vídeo, foi resgatado o tema do Punch-Out!! do NES envolvido por um fantástico arranjo jazzístico. Quando a Nintendo quer incitar a nostalgia, basta relembrar uma melodia 8-bits para memórias virem à mente. Informações sobre como a jogabilidade funcionará ainda são escassos, mas Punch-Out!! aproveitará o sensor de movimentos como é de se esperar. Seja como for, o cinturão dos jogos de boxe já tem dono.

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Next Level Games
Gênero: Esporte (boxe)
Lançamento: 2009

MENINOS DE OURO

A história dos ringues tem início em 1984, quando a Nintendo fez o Arcade de Punch-Out!!, em que você assumia um lutador anônimo e brigava contra oponentes de variados estilos e humor. Ainda em 1984 foi lançado Super Punch-Out!! para fliperama, com jogabilidade similar, mas adversários maiores e mais fortes. A popularidade da série aumentou com a versão caseira Mike Tyson's Punch-Out!! para NES em 1987. Agora no comando do jovem Little Mac, você enfrentava rivais fictícios, e tinha como inimigo final o polêmico e controverso mastigador de orelhas Mike Tyson. Em 1990, o mesmo jogo foi relançado como Punch-Out!! para NES, e em 2007 no Virtual Console com Mr. Dream no lugar dele. Por que a mudança? Suspeitava-se que a Nintendo queria se desvencilhar da péssima imagem que Tyson adquiriu ao ser detido na época. O último representante da série até então veio em 1994: Super Punch-Out!! do SNES, com sprites gigantescos e jogabilidade afiada. Mas no lugar do Little Mac, um boxeador genérico.



MONSTER HUNTER 3

CACE OS MONSTROS E OS COLOQUE PARA DUELAR

Monster Hunter 3 seria lançado inicialmente para o Playstation 3, mas segundo a Capcom, o console da Sony está com os preços muito elevados e por isso o game será exclusivo do Wii. A série só era lançada para consoles da Sony. "Devido aos altos custos que envolvem desenvolver jogos para o PS3, decidimos mudar a plataforma para a qual lançaremos 'Monster Hunter 3'", disse Katsuhiko Ichii, executivo da Capcom. Outro fator que levou a produtora à essa decisão foi o mercado crescente criado pelo Nintendo com o Wii.

Esse novo game, segundo Ryōzo Tsujimoto e Kaname Fujioka, respectivamente, produtor e diretor de Monster Hunter 3, tem a intenção de voltar às origens. É um título de muita ação que tem como intuito derrotar inúmeros inimigos. Ainda de acordo com a dupla, o personagem fica sempre mais forte ao coletar plantas, ossos e peles, por exemplo. Esses materiais são utilizados para criar diversas armas e proteções, e quanto mais difícil for para se achar, melhores são os atributos que se recebe.

Esse game nunca fez muito sucesso no ocidente, mas no Japão ele é um dos mais jogados. Segundo a Famitsu, o jogo está com mais de 30% completo. O jogo contará com um modo online multiplayer. Nesse modo será possível criar equipes de quatro jogadores.

Sem data de lançamento definida, Monster Hunter 3 se passará em uma ilha inexplorada. Serão diversos ambientes, como grandes florestas, grutas e até embaixo d'água. Com a mudança de console, o game está sendo feito do zero, e como ele vai trazer diversas possibilidades de movimento, como nadar, os controles serão adaptados para essa nova funcionalidade. Além disso, servirá para procurar monstros aquáticos e pescar. Fora da águas, o game também traz outras novidades, como por exemplo, dentro de grutas, onde a escuridão será zero, será preciso levar tochas para iluminar a caverna.

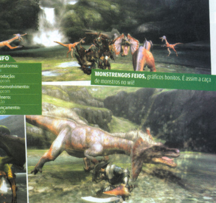
Assim como Pokémon e Digimon, em Monster Hunter o jogador deve capturar monstros. Mas o jogo não é só isso, ele mistura muita ação em terceira pessoa com gráficos sensacionais. O monstro principal do jogo será o Rei das Águas (King of the Waters). Será um dragão aquático gigante, que vive dentro e fora da água. Outros monstros também estarão presentes, como alguns de jogos anteriores da franquia e muitos novos.





INFO

Plataforma: Wii
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação
Lançamento: 2009



MONSTRENGOS FEIOS, gráficos bonitos. É assim a caça de monstros no Wii!



PHANTASY STAR ZERO

QUANTO MAIS RPG MELHOR!

Apesar do Nintendo DS já contar há anos com uma rede online estabelecida e confiável, um gênero permanece absolutamente inexplorado da maneira que merece: os RPGs de ação em rede. Curiosamente, essa tarefa caberá a um pioneiro no gênero, uma verdadeira franquia de vanguarda: Phantasy Star.

Recém anunciado para o pequeno portátil de duas telas, PS Zero seguirá a mesma fórmula do não muito bem sucedido Phantasy Star Universe. Ou seja, além de uma extensa e profunda campanha para apenas um jogador existirá também uma opção totalmente distinta de partida que oferece missões para serem jogadas online e em grupos de até quatro amigos. Exatamente como acontecia no antigo Phantasy Star Online original para Dreamcast de 2000 - lançado posteriormente em versão acrescida de extras para GameCube - e tudo em belos, coloridos e bem animados gráficos tridimensionais.

Até o momento, nada foi dito sobre o enredo da história para uma pessoa, porém em relação à campanha multiplayer já foi revelado que será possível jogar com amigos seja via internet ou então em rede local - sendo possível até combinar, ou seja, dois online e dois em rede local e outras possibilidades. Os controles se valerão dos tradicionais botões faciais, superiores e o direcional digital, mas atalhos serão inseridos na tela de toque para facilitar o acesso a magias, itens e outras utilidades.

Apesar da presença de microfone no DS, PS Zero não o utilizará para fazer a comunicação entre companheiros de equipe. Em detrimento disso será usado extensivamente chat via texto e imagens, uma espécie de versão embutida dentro do game do tradicional PictoChat. O bacana é que tais mensagens aparecerão em balões de texto tal qual em uma história em quadrinhos e haverá até um banco de imagens pré-concebidas com expressões faciais e onomatopéias para facilitar e agilizar as conversas.

O mundo do jogo em si será inédito, mas apresentará termos conhecidos, como a nomenclatura do dinheiro, conhecido como meseta. Itens, armas e até regiões e planetas familiares devem aparecer, mas isso não impedirá de conteúdo inédito ser apresentado. PS Zero contará com três espécies inéditas de habitantes do universo e um total de quatorze profissões novas, que se acrescem a algumas já existentes.

Já o Zero do título ainda não foi explicado, o que dá margem a especulação. Pode significar uma linha do tempo alternativa, em que eventos consumados na cronologia oficial evoluíram de maneira diferente, causando assim novos fenômenos. Da mesma forma pode aludir simplesmente a uma história que antecede qualquer outro Phantasy Star.

Felizmente, os japoneses logo mais descobrirão isso quando PS Zero aportar em território oriental agora já no final do ano. Aqui no ocidente permanecemos esperando por uma palavra do Sonic Team e da SEGA para saber quando (ou mesmo se) colocaremos as mãos neste promissor RPG.

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: SEGA
Desenvolvimento: Sonic Team
Gênero: RPG / Ação
Lançamento: Final de 2008



ESTRELA DA FANTASIA Final do Dragão Xii Turbo Limited Edition

É GOOOOOOOL DA BOLAAAAAAAA!

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

CALCE A CHUTEIRA E PEGUE O Wii REMOTE: HORA DE FAZER GOLS E VIRAR UMA LENDA

Na temporada passada PES 2008 para o console da Nintendo se configurou como a única edição a apresentar uma real inovação nos controles ao utilizar a combinação Wii Remote + Nunchuk para propiciar um estilo de controle inédito e revolucionário. Não só isso: o branquinho da Big N ainda ganhou o melhor modo online dentre todos os PES - palavras da própria Konami.

Para adentrar os gramados em PES 2009, a equipe de produção será a mesma e providenciará as mudanças triviais e necessárias. A inteligência artificial será aperfeiçoada, visando reagir melhor e de maneira mais condizente com o estilo de cada jogador, ou seja, os atletas se movimentarão de maneira a se adaptar à sua própria tática.

Tratando especificamente do esquema de jogabilidade criado exclusivamente para o Wii, PES 2009 aperfeiçoará o controle sobre os chutes, muito provavelmente oferecendo controle de força e direção. Da mesma forma, uma das principais críticas deve ser sanada: a parte defensiva dos times.

A grande reclamação em PES 2008 é que se tem controle absoluto sobre as jogadas de ataque, mas as investidas defensivas são quase que totalmente gerenciadas pela inteligência artificial do game. Na nova edição a promessa é de um sistema refeito, oferecendo mais domínio sobre os defensores, assim como variedade ampliada de estilos de botes e esquemas de defesa.

No que se refere aos modos de partida, nada foi comentado sobre a versão para Wii. Todavia, é de se esperar que ao menos o Become a Legend, um dos grandes chamarizes nos PES 2009 de alta definição, esteja presente. Nele assume-se o comando de um jovem e promissor futebolista europeu de 17 anos. Controla-se apenas ele durante as partidas e o objetivo é torná-lo um craque.

Tendo em vista que o aspecto online de PES no Wii é muito elogiado, é de se esperar que o Legends marque presença também, sendo ele uma versão online do Become a Legend, em que várias pessoas pelo mundo controlam cada uma apenas um atleta em campo.

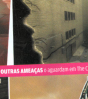
Ao menos, certeza absoluta é que a Liga dos Campeões da UEFA estará presente em glória e esplendor - uma exclusividade assegurada pela Konami para a franquia PES durante os próximos 4 anos.

Assim como no título anterior, apenas o Internacional, de Porto Alegre, estará presente como representante do campeonato brasileiro e a seleção nacional estará totalmente licenciada - incluindo até o visual do uniforme.


INFO
Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Next Level Games
Gênero: Esporte (boxe)
Lançamento: 2009







ALIENS, MONSTROS E OUTRAS AMEAÇAS o aguardam em The Conduit





THE CONDUIT

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Não revelado
Desenvolvimento: High Voltage Software
Gênero: Tiro em primeira pessoa
Lançamento: Março de 2009

GRÁFICOS DE PONTA COM CONTROLES INOVADORES

Todos já sabemos que a proposta do Wii é inovar na jogabilidade e não no visual, quesito no qual fica devendo em relação à concorrência.

Da mesma forma, é consenso que o Wii Remote é um controle que se encaixa perfeitamente ao gênero tiro em primeira pessoa, gênero ainda pouco explorado no Wii justamente pelo fato de exigir gráficos elaborados, o que videogame não é lá muito proficiente em executar.

Todavia, e se isso fosse possível de realizar? Com esta idéia na cabeça, muita vontade e talento a High Voltage Software colocará no mercado em breve The Conduit, um FPS de ficção científica que utiliza uma engine gráfica desenvolvida especialmente para o Wii justamente para extrair o máximo de potencial gráfico da máquina.

Apesar de notório por produções licenciadas e mediocres de marcas infantis, o estúdio High Voltage Software investiu maciçamente em The Conduit, tanto que começou a produção sem ter uma publisher definida - algo que só conseguiu após revelar ao mundo o excelente trabalho que vem realizando.

O principal (mas não único) atrativo de The Conduit é o visual. Estreando a engine Quantum3, o título trará ao Wii uma complexidade gráfica jamais vista e obtida no aparelho, empregando efeitos de texturas com bump mapping, reflexos, distorção, gloss e um bocado de outros termos técnicos que resultam em cenas dignas de serem consideradas de nova geração. Isso tudo vem acompanhado também de física e inteligência artificial avançadas, tudo rodando a lisos e suaves 30 frames por segundo.

A história é clichê: o planeta está sendo invadido por uma raça de alienígenas (que, óbvio, começa o ataque pelos Estados Unidos) similares a insetos gigantes chamada Grudge que utiliza um aparelho chamado Conduit para criar portais de teletransporte e assim espalhar seus exércitos pela Terra. Você é Mr. Ford agente novato de uma organização chamada Trust que deve descobrir a origem do ataque e colocar fim a ele. Além dos monstrengos, terá de lidar também com um grupo de soldados renegados comandados por um traidor conhecido como Prometheus.

Todo o roteiro, reviravoltas e pontos-chave serão narrados por meio de animações em tempo real sendo que informações adicionais (mas não vitais para o progresso no jogo) poderão ser obtidas por meio de transmissões de rádio e televisão - tal qual no clássico BioShock, de PC e consoles de alta definição.

Nos controles The Conduit segue bons preceitos: os ótimos Metroid Prime 3: Corruption e Medal of Honor Heroes 2 servem como inspiração. Mas o game vai além, possibilitando que todos os comandos sejam mapeados da maneira que for mais conveniente, incluindo até detalhes mínimos, como velocidade máxima ao correr, sensiblidade e o tamanho da caixa de limites (que define até onde você pode mover a mira na tela sem fazer o protagonista virar). Vale citar que até o HUD (os indicadores na tela de energia, munição e afins) poderão ser reorganizados para qualquer canto, existindo até a possibilidade de removê-los por completo.

Felizmente, tudo isso não ficará relegado à experiência solitária, visto que The Conduit possuirá um versátil e inovador modo multiplayer. Será possível jogar online em partidas de até 16 pessoas e ao menos três estilos competitivos já foram confirmados: Deathmatch, Team Deathmatch e Capture The Flag. Algo interessante é que a High Voltage Software está trabalhando para tentar incluir também suporte a LAN (ou seja, ligar até quatro Wii em rede local) e será possível usar o iminente microfone WiiSpeak para conversar com os adversários, tornando The Conduit já o primeiro game third-party com suporte ao periférico. Todavia, nada foi comentado sobre a possibilidade de poder usar também o futuro Wii MotionPlus.

TENCHU 4

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Acquire
Gênero: Ação
Lançamento: 1º bimestre de 2009

UTILIZE O Wii REMOTE COMO UM VERDADEIRO NINJA

Tenchu 4 será o primeiro da série a sair para Wii, mas infelizmente os japas poderão testar o jogo muito antes dos outros fãs espalhados pelo resto do mundo. Os japoneses terão o privilégio de receber o game primeiro, pois está previsto para ser lançado no dia 23 de outubro.

No ocidente, a Ubisoft fará a distribuição no primeiro bimestre de 2009. A espera pode ser recompensadora, ainda mais com a promessa da Ubisoft de melhorar os gráficos e movimentação. Segundo ela, haverá uma reinvenção do game, com novo visual, sensações novas e movimento melhorado.

Estreando no console da Nintendo, Tenchu retorna às origens com o intuito de reconquistar os fãs que se decepcionaram com o Tenchu Z, lançado em 2007 para Xbox 360, que não fez sucesso. A história irá ocorrer na era feudal do Japão, um ano depois de derrotar o feiticeiro Tenrai e generais. Mas um ano depois deste incidente, novos problemas surgem nos domínios do Lorde Gohda. Dessa vez o senhor feudal recorre mais uma vez à ajuda de Rikimaru e Ayame, protagonistas do game e heróis de Azuma, para evitar que mais uma guerra aconteça.

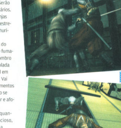
Tenchu é uma série que teve início somente nos consoles da Sony e recebeu logo depois, versões para outros consoles. O game segue a linha de jogos como Metal Gear Solid e Splinter Cell, que são de stealth, ainda mais se tratando de um jogo de ninjas, onde é preciso utilizar ambientes escuros e usar a criatividade para escolher os melhores caminhos para eliminar os inimigos da maneira mais silenciosa e discreta possível.

Os protagonistas de Tenchu 4 serão novamente Rikimaru e Ayame. Cada um terá métodos e técnicas de assassinato diferenciada. O game usará o Wii Remote e Nunchuk para simular os movimentos de espada e shuriken. Também serão utilizados para bater, pular e acabar com os inimigos. Serão 10 missões e 50 objetivos secundários. No mais, novos equipamentos ninjas poderão ser utilizados, além das estrelas ninjas, bombas de fumaças, shurikens e diapasões.

Segundo algumas screenshots do game, ao se usar uma bomba de fumaça, a câmera se posicionará no ombro do personagem, e a mira, controlada pelo Wii Remote, indicará o local em que a bomba será arremessada. Vai ser possível também fazer movimentos clássicos de espiões ninjas, como se esconder dentro d'água, arrastar e afogar inimigos, subir em telhados.

Como em todos os da série, quando se faz um assassinato silencioso, de surpresa, aparece uma cena especial e ganha-se bônus. São várias animações para cada tipo de abordagem. Este Tenchu será o primeiro de uma trilogia. As plataformas dos outros dois que estão por vir ainda não foram anunciadas, mas é provável que seja Wii novamente.



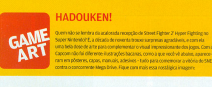




DE CASA NOVA, Tenchu retorna ainda mais silencioso e mortal







GAME ART

HADOUKEN!

Quem não se lembra da acalorada recepção de Street Fighter 2' Hyper Fighting no Super Nintendo? É, a década de noventa trouxe surpresas agradáveis, e com ela uma bela dose de arte para complementar o visual impressionante dos jogos. Com a Capcom não foi diferente: ilustrações bacanas, como a que você vê abaixo, apareceram em pôsteres, capas, manuais, adesivos – tudo para comemorar a vitória do SNES contra o concorrente Mega Drive. Fique com mais essa nostálgica imagem:



GESTÃO DE NEGÓCIOS TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EXECUTIVO
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITOR
Orlando Ortiz

ASSISTENTE DE REDAÇÃO
Odir Brandão

EDITORA DE ARTE
Renata Delabio

DESIGNERS
Daniel Chagas e Marília Gil

REDAÇÃO
Bruno do Amaral
Carla Rodrigues
Fernando Souza Filho
Juliana Zorzato
Lucas Patrício
Rafael Arbulu
Rodolfo Braz

COLABORADORES
Alexei Barros, Bruna Torres, Claudio Prandoni, Douglas Vieira, Rodrigo Ortiz (Textos)

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

COORDENADOR DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

WEBMASTER
Fernando Nogueira

WEBDESIGNER
Christiane Mise
Robinson Melgar

PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 – Sumarezinho
CEP: 05437-000 – São Paulo / SP
Pela internet – http://www.tambordigital.com.br

Nintendo World, edição 115, setembro de 2008. ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

O Sique Gái comeu todo nosso bolo.